

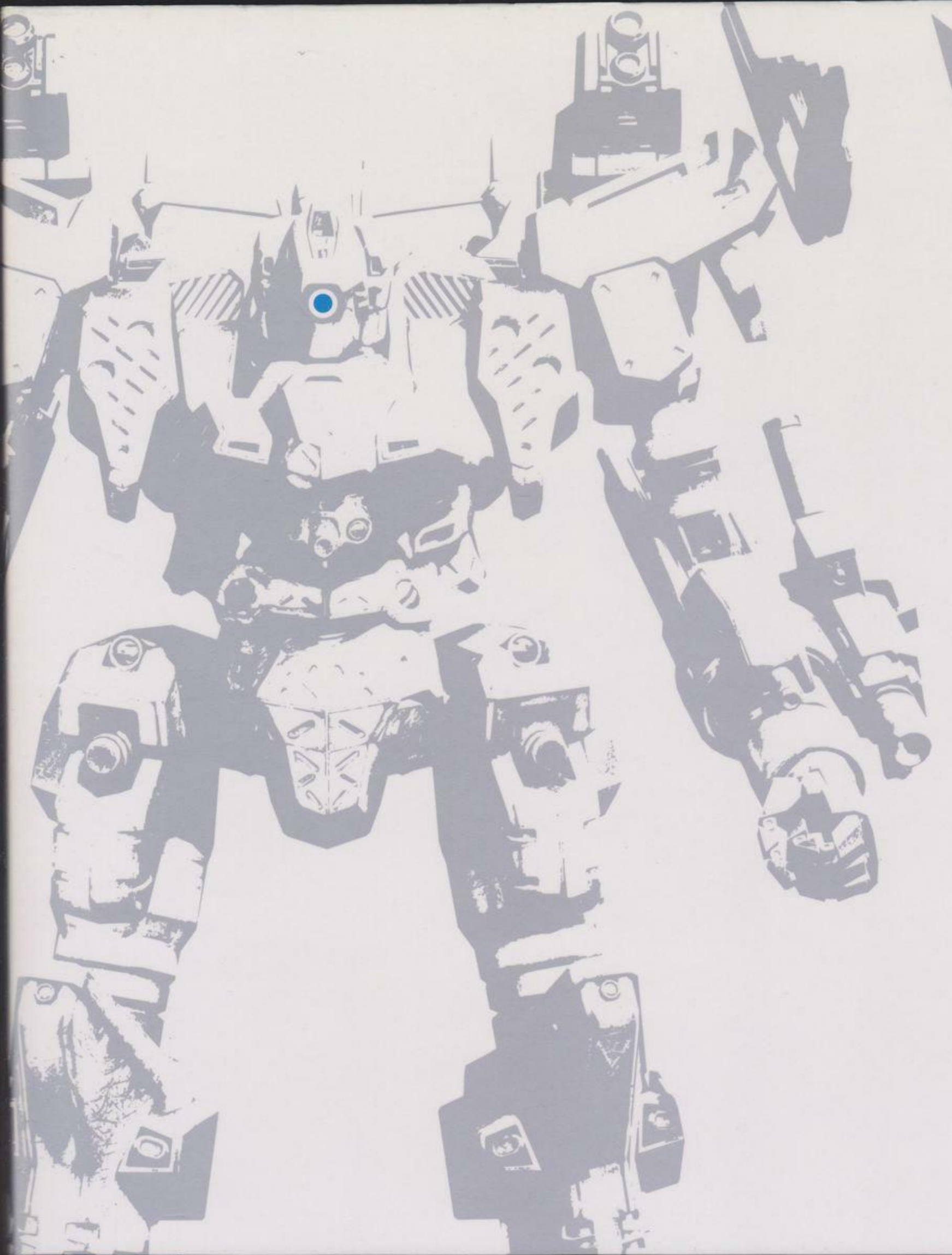
DO SOFTWARE

SILENT LINE

TRILHA SONORA

CORE 3 LIVRO

ARMORED



Boomered Con mentira silenciosa

Trilha sonora e livreto visual

Todos os sons técnicos que produzem uma tensão entorpecente estão reunidos aqui. O livreto visual centrado em CG de alta qualidade,

Além do encarte de cada música, também são publicados artigos de configuração para aproveitar o mundo do AC mais profundamente.

NÚCLEO BLINDADO

DE LINHA SILENCIOSA 3

Gravação completa do
som original

DO SOFTWARE

ISBN4-88787-109-0

C0076 ¥3000E

Preço de tabela (3.000 ienes + impostos)



NÚCLEO BLINDADO 3 LINHA SILENCIOSA

LIVRO DA TRILHA SONORA

neo conceito de trilha sonora

Gravação completa de todas as 20 músicas originais

01: Linha Silenciosa!

02: Linha Silenciosa II

03: Manhã, Lemontea

04: Iniciando

05: Focinho

06: Sinal Alto

07: Fora como uma luz

08: Levantamento de Armas

09: Filme Embaralhado

10: Caindo

11: Mova o carro

12: Modo

13: Desrespeito

14: Miragem Seca

15: Macaco Gosta do Papai

16: Linha de Fogo

17: Linha Silenciosa III

18: Lapso de Tempo

19: Linha Artificial

20: Linha Silenciosa IV

全48ページスペシャルCGブック

deixar



DigiCube DigiCube Co., Ltd. Preço de tabela (3.000 ienes + impostos)

DO SOFTWARE

ARMORED CORE 3

LINHA TRILHA SONORA

1



LIVRO DA TRILHA SONORA




NÚCLEO BLINDADO 3 LINHA SILENCIOSA

LIVRO DA TRILHA SONORA

LIVRO DA TRILHA

SONORA ARMORED CORE 3 SILENT
LINE

Livro da trilha sonora de Armored Core 3 Silent Line



NÚCLEO BLINDADO 3 LINHA SILENCIOSA

LIVRO DA TRILHA SONORA

NÚCLEO BLINDADO 3 LINHA SILENCIOSA

LIVRO DA TRILHA SONORA

Conceito de som ARMORED CORE 3 SILENT LINEO

As músicas da série "ARMORED CORE" (AC) mudaram significativamente de "ARMORED CORE 3" (AC3). Da faixa de dança techno anterior para aquela com cordas. Isso se deu pelo desejo de tomar a produção sonora da série "AC" "mais dramática". Pode-se dizer que a música "AC3" nasceu como resultado da ampliação da imagem ao mesmo tempo em que remete à produção cinematográfica.

O conceito básico é o mesmo para a música de "Silent Line" desta vez. No entanto, há um ponto que mantive em mente durante o processo de produção. Queríamos dividir as músicas BGM até certo ponto entre missões relacionadas à história principal e missões não relacionadas à história principal. Isso porque eu queria aliviar o sufocamento causado pela atmosfera pesada que senti ao ouvir novamente a música de "AC3". Portanto, no total, você poderá sentir uma imagem mais forte de bom humor do que o tempo de "AC3".

Por fim, gostaria de expressar minha gratidão a todas as pessoas que estiveram envolvidas na produção da trilha sonora e a todos os fãs que a ouviram. Esperamos que ouvir esta trilha sonora o ajude a apreciar "Silent Line" também de uma perspectiva

musical. "ARMORED CORE 3 SILENT LINE" Diretor de Som Tsukasa

Saito

Os conceitos sonoros de "Armored Core 3 Silent Line"

A música da série "Armored Core" mudou distintamente desde "Armored Core 3": de faixas techno-dance para faixas com cordas. Essa mudança veio do nosso desejo de tornar os efeitos de palco do jogo mais "dramáticos". filmes como modelos , nossa imaginação cresceu e produziu a música de "AC3".

As faixas de "Silent Line" seguiram esse conceito. Mas há um assunto que direcionamos nossas atenções durante a produção. Ou seja, fazer diferença distinta nos tons das faixas, conforme a faixa é tocada nas missões que ilustram a história principal ou não. Tomamos essa decisão porque pensamos que as faixas de "AC3" eram muito pesadas, quando as ouvimos por completo. E tentamos aliviar a opressão que veio dessa impressão pesada. você pode sentir mais humores vigorosos deste trabalho do que as faixas de "AC3" no agregado. Finalmente, gostaria de agradecer a todas as pessoas que se preocuparam com a produção das trilhas sonoras de "AC3: Silent Line" e a todos vocês, fãs que estão ouvindo.

maior prazer se você puder curtir este disco e sentir a mundo da "Linha Silenciosa".

Tsukasa Saitoh

"Armored Core 3 Silent Line" diretor de som





CONTEÚDO

TRILHA SONORA

001 Linha Silenciosa I (1:50)

002 Linha Silenciosa II (1:43)

003 Manhã, Lemontea (2:40)

004 Iniciando (3:02)

005 Focinheiras (3:46)

006 Sinal Alto (3:10)

007 Fora como uma luz (2:55)

008 Levante de Armas (3:15)

009 Scrabbling Film (3:00)

010 Caindo (3:27)

011 Mova o carro (2:13)

Modo 012 (2:58)

013 Desrespeito (2:46)

014 Miragem Seca (3:08)

015 Macaco Gosta do Papai (2:33)

016 Linha de Fogo (3:30)

017 Silent Line III (2:40)

018 Lapso de tempo (3:23)

019 Linha Artificial (2:30)

020 Linha Silenciosa IV (1:45)

Tempo Total (56:28)

COLUNA PÁGINA

[AC3SLJ COLUNA #01

P.10

TAC3SL COLUNA Nº 02

P.12

[AC3SL COLUNA #03

P.22

[AC3SLJ COLUNA #04

Pág.24

TAC3SL COLUNA Nº 05

P.32

TAC3SL COLUNA Nº 06

Pág.34

MENSAGEM DO PRODUTOR

Pág.46

NÚCLEO BLINDADO 3 LINHA SILENCIOSA

LIVRO DA TRILHA SONORA





NÚCLEO BLINDADO



TRACK 001:

Silent Line I

DADOS DO TRACK

□ TEMPO DO TRACK: 1:50

• IMAGEM DE SOM: TEMA PRINCIPAL AC3SL (VERSÃO DE ABERTURA)

□ CENA UTILIZADA: ABERTURA

NÚCLEO BLINDADO



TRACK 002:

Silent Line II

TRACK DATA

TRACK TIME: 1:43

IMAGEM DE SOM: AC3SL MAIN TEMA (VERSÃO PRÓLOGO)

□ CENA USADA: PRÓLOGO

TRACK 001 NOTAS :

DO REVESTIMENTO

Uma versão da música tema "Silent Line" arranjada para o filme de abertura. No jogo atual, a mixagem enfatizou o equilíbrio com os efeitos sonoros, então mudei um pouco a mixagem da trilha sonora.

É uma música que eu quero que você sinta completamente a visão de mundo e a atmosfera de "Silent Line".

Esta é uma versão arranjada da música tema de "Silent Line".

Esta faixa foi re-mixada ao conter este disco, porque a versão original prestou muita atenção para equilibrar a música e os efeitos sonoros. a atmosfera de "Silent Line" para o conteúdo do seu coração.



● —————
TRACK 002 :
NOTAS DO FORRO

Esta música também é uma versão arranjada da música tema. Tendo em mente que é para a cena do prólogo, organizei-a para enfatizar sua profundidade. O surto de cordas expressa a imponente batalha que está prestes a começar, a extensão do mundo, e a faixa rítmica expressa um certo senso de urgência que sugere a intensidade da batalha e a dificuldade de atingir o objetivo.

Esta é outra versão arranjada do tema. Por esta faixa ser utilizada na cena de abertura, a profundidade é enfatizada durante o arranjo. As cordas expressam a vastidão do mundo, e as seções rítmicas expressam a atmosfera tensa que sugere a intensidade do combate e a dificuldade de atingir o objetivo.



NÚCLEO BLINDADO



TRILHA 003

Manhã, chá de limão

TRACK DATA

TRACK TIME: 2:40

IMAGEM DE SOM: MISSION BGM

- PRIMEIRA MISSÃO DE CENA USADA



FAIXA 003:

NOTAS DO LINER

É uma música confortável e animada, adequada para a primeira missão. Nada aconteceu na história de "Silent Line" ainda, e esta será a primeira missão do jogador. Portanto, escolhi essa música para a primeira missão, enfatizando que a luta deve ser confortável e não uma imagem solene.

Com tom e groove confortáveis, esta faixa combina perfeitamente com a primeira missão. Do ponto de vista do jogador, nesta missão, não há nenhum evento significativo em conexão com a história de "Silent Line". Então, coloquei esta faixa na primeira missão para fazer você é alegre, não deprimido por se preocupar com a batalha.



Possibilidade de nascimento de AC humanoíde

Arma móvel ARM-ORED CORE (AC) dirigida por Raven. O nascimento desta arma de uso geral, que forma o núcleo do jogo, não pode ser trabalhado. Sua origem é uma máquina de trabalho desenvolvida para compensar sua falta de potência. A máquina de trabalho é chamada de Muscle Tracer (MT) e, como o nome sugere, foi criada principalmente na imitação de um ser humano. Por que tinha que ser humanoíde?

Olhando para a tecnologia atual, não há máquinas de trabalho humanoídes e há pouca necessidade de ser humanoíde. No entanto, a razão de ser das máquinas de trabalho é suportar os limites do trabalho que utiliza membros humanos. Se fôssemos usar maquinário pesado em um canteiro de obras como exemplo, seria todo o trabalho que os humanos podem fazer, como cavar buracos, levantar objetos pesados e nivelar terrenos irregulares. Claro, se os humanos fizerem isso sozinhos, um grande número de conexões pode ser feito. Tais máquinas de trabalho foram desenvolvidas justamente por demandarem tempo e terem um baixo limite de eficiência de trabalho. Por exemplo poder — Tal como acontece com as pás, a tecnologia atual tem a desvantagem de que são necessárias habilidades operacionais especiais apenas para mover uma máquina que é uma extensão de um braço gigante, e o método de operação varia muito de máquina para máquina. No entanto, como máquinas especializadas podem construir edifícios e estradas, atualmente não há necessidade de máquinas humanoídes. No entanto, se "todo o trabalho for feito por uma única máquina de trabalho", nascerá o significado de usar um humanoíde.

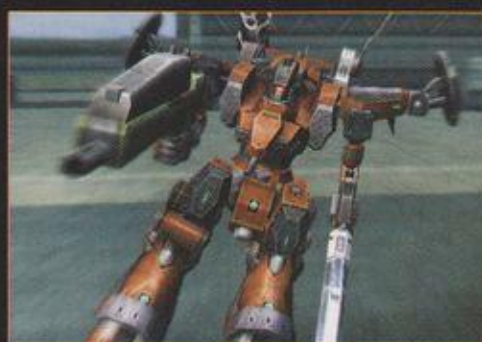
A maior vantagem de integrar as máquinas de trabalho em uma é que, ao aprender uma única técnica operacional, pode-se realizar uma variedade de tarefas. Se for em forma humana, o operador pode trabalhar com a sensação de mover seus próprios membros, facilitando a imaginação da ação em detalhes. Por exemplo, imagine construir uma estrada em uma área montanhosa onde as lagartas não podem viajar. Se existir uma máquina de trabalho humanoíde, a locomoção bípede permitirá o movimento suave da inclinação. Além disso, se você pode mudar o equipamento como AC, você pode cavar buracos e cortar árvores e carregá-los com um tipo de máquina. Claro, tal trabalho não seria possível sem superar a barreira tecnológica de completar um sistema de caminhada bípede estável. ...

No mundo da série "AC3", máquinas de trabalho humanoídes foram criadas para criar um novo espaço subterrâneo depois que a população e os recursos diminuíram devido à destruição ambiental conhecida como "Grande Destruição".

Se não houver mudança na sociedade, pode não ser possível criar uma máquina humanoíde de trabalho.

Por outro lado, no entanto, é sabido que o desenvolvimento atual de robôs está focado na pesquisa humanoíde. Se for para combinar com o ambiente em que os humanos vivem, é mais eficiente ter o mesmo estilo dos humanos. Para robôs que ajudam as pessoas no dia a dia, andar sobre duas pernas é o ideal. O sistema de locomoção bípede que está sendo pesquisado neste robô em tamanho real continua a evoluir em um ritmo considerável. Com base nessa tecnologia, se a utilidade de uma grande máquina de trabalho bípede puder ser comprovada, isso pode levar ao nascimento de uma máquina de trabalho humanoíde.

Claro, isso nada mais é do que o idealismo dos fãs que foram batizados por anime de robôs gigantes e imaginaram sua realização, mas enquanto sonham com a realização de máquinas humanoídes gigantes, também é divertido prestar atenção em "AC".



A possibilidade de AC de figura humanoíde se tornar realidade

O Armored Core - arma de manobra conduzida por Raven. Como mostra o nome, MT foi feito para imitar a ação do humano. Mas por que tinha que ser assim? A resposta pode vir da singularidade que o mundo de "AC" possui.

Em nossos tempos, não há tecnologia que torne possível a existência de máquinas de trabalho com figuras humanoídes e a necessidade de máquinas em formas humanoídes é escassa. Mas, essencialmente, as máquinas de trabalho são feitas como substitutos dos membros humanos. Por exemplo, os trabalhos que as máquinas nos canteiros de obras realizam como cavar um buraco, colocar materiais pesados ou nivelar terrenos acidentados, podem ser realizados por mãos humanas. Claro, levará um tempo colossal para realizar tais trabalhos usando apenas mãos humanas e a eficiência será muito miserável. Essa é a razão pela qual as máquinas de trabalho são criadas, mas elas não são generalizadas como copiar todas as ações humanas. Em vez disso, cada tipo de máquina de trabalho é especializada para um único propósito. E, cada máquina requer uma maneira diferente de manipular, provavelmente não terá esse tipo de dificuldade, mas não são necessários porque você pode construir prédios ou estradas usando vários tipos de máquinas de trabalho especializadas, transformando as funções de todas as máquinas de trabalho em a forma, uma máquina de figura humanoíde será a resposta desejável.

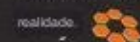
A unificação das funções das máquinas de trabalho tem o mérito de o operador poder realizar vários trabalhos dominando um único método, a maneira de manipular. Imagine a situação de construir estradas em regiões montanhosas que são muito íngremes para mover até mesmo para veículos aplicando lagartas. Além disso, se essa máquina pode trocar equipamentos como AC, uma única máquina pode cavar um buraco, cortar árvores e transportar

toras. Desnecessário dizer, porém, que essa imaginação só será capaz de se materializar se o avanço tecnológico que torna possível a caminhada estável sobre as duas pernas for alcançado.

No mundo de "AC3", as máquinas com figuras humanoídes foram criadas para cultivar fronteiras subterrâneas em uma era de recursos naturais e humanos reduzidos devido à destruição catastrófica chamada de "vasta destruição". tipo de mudanças drásticas de toda a sociedade para materializar as máquinas com figuras humanoídes. Por outro lado, é amplamente sabido que no campo dos desenvolvimentos robóticos, as pesquisas para criar andróides recebem grande atenção. Dado o fato de que os robôs domésticos devem ser adaptados aos ambientes em que vivemos, é eficiente que os robôs tenham figuras humanoídes. Além disso, andar sobre dois pés é adequado para se mover em corredores estreitos ou em diferentes níveis. Para robôs domésticos andar sobre duas pernas.

A pesquisa sobre andróides bípedes está avançando em uma velocidade tremenda. Se a validade de grandes máquinas com duas pernas for comprovada na pesquisa, haverá possibilidades de máquinas de trabalho com figura humanoíde serem inventadas. Certamente, todos isso é apenas um sonho de um fã de desenho animado "anime" que recebeu seu batismo assistindo anime de ficção científica com grandes robôs e esperava sua materialização: mas será interessante jogar "AC" com sonhos de gigantescas máquinas com figuras humanoídes na

realidade.





AC3SL

COLUNA Nº 01



LIVRO DE TRILHA
SONORA ARMORED CORE 3 SILENT LINE



Pernas individuais das partes mais importantes que suportam AC —

Estritamente falando, o AC não pode ser chamado de arma "humanóide". O tipo de duas pernas que usa braços normais pode ser chamado de humanóide, mas existem muitos ACs cujas silhuetas são muito diferentes das dos humanos por trocarem de partes. Em particular, é um tipo de peças de perna caso de pássaros reais, a parte que se parece com o joelho é a parte que se parece com o joelho.

Seria razoável pensar que a CA, que foi desenvolvida com base na TM, partiu de um tipo humano, ou seja, um tipo bípede. No entanto, com a tecnologia moderna, a tecnologia de caminhada bípede ainda está em pesquisa e, além da caminhada, não atingiu o nível de movimento de alta velocidade ou salto como AC. Por outro lado, se for um tipo de tanque, não pode ser suficientemente reproduzido. É possível. Em outras palavras,

o AC do tipo tanque é projetado propositalmente como uma fonte de alimentação com baixo nível técnico. Será que estou usando o software? No entanto, o esquema de "uma máquina com alto nível de tecnologia = uma máquina superior" não necessariamente se aplica. Partes de pernas diferentes do tipo de duas pernas foram desenvolvidas porque têm vantagens sobre o tipo de duas pernas.

é usado . aqui,

Vamos dar uma olhada nas características de cada perna.

Primeiro, o tipo de junta reversa. As pernas, que se dobras na direção oposta aos joelhos humanos, têm o formato das pernas de um pássaro. No formato das pernas de um pássaro, a parte que se parece com o joelho é a parte que se parece com o joelho.

O tipo de articulação reversa basicamente tem estrutura e desempenho semelhantes ao tipo bípede, mas parece que não há muita pesquisa nos tempos modernos, provavelmente porque o movimento de andar é completamente diferente do dos humanos. Como parte AC, possui potência de salto superior e estabilidade de aterrissagem do que o tipo bípede e possui alta eficiência energética. Pode ser um estilo adequado para CA onde a carga é aplicada na parte de trás devido ao equipamento de ombro.

Em seguida é o tipo de 4 pernas. A locomoção quadrúpede está sendo pesquisada e desenvolvida para robôs animais e robôs semi-humanóides pesados. O tipo de 4 pernas na série "AC" anterior foi projetado para se mover sobre rodas, de modo que as próprias pernas eram importantes como pernas de aterrissagem. No entanto, desde "AC3", foi alterado para um tipo de caminhada. estabilidade em repouso

Embora seja caro, apresenta problemas de capacidade máxima de carga e eficiência energética, e sua durabilidade é da classe mais baixa, provavelmente devido à sua estrutura complicada.

O tipo de tanque é literalmente uma parte da perna semelhante a um tanque. Trilhos de esteira (também chamados de trilhos sem fim; "caterpillar" é um nome comercial) ainda são usados em tanques modernos e maquinário pesado, e às vezes são usados como pernas de robôs de trabalho. É uma parte da perna macia e fraca. É forte no nivelamento e tem maior desempenho de corrida do que as rodas. Ele se move lentamente e não pode pular, mas sua carga máxima e estabilidade são excelentes. "AC"

provavelmente está na categoria de aparência, mas mesmo que a estrutura seja simples, Talvez por isso ele ache que robôs com armaduras mais grossas são legais, e as peças em si têm maior durabilidade. Pode-se dizer que é uma perna perfeita para o uso de grandes armas de fogo. A propósito, também existe um tipo de tanque que usa um hover em vez de um rastreador para propulsão. A tendência básica é a mesma, mas a capacidade de carga é menor que a do tipo esteira. Por outro lado, a velocidade do movimento é um pouco mais rápida.

O tipo float tem uma perna especial que se move em estado flutuante, apresentando a maior velocidade da classe, e é o único que pode correr na água.

ing. No entanto, talvez por ser de alta tecnologia mesmo no mundo "AC", sua durabilidade é baixa e sua blindagem é da classe mais baixa. A capacidade máxima de carga também é bastante pequena e, se você colocar uma arma do tipo canhão na água, ela afundará. Além disso, por estar sempre flutuando, continua consumindo uma grande quantidade de energia mesmo quando está parado.

Pode-se dizer que as pernas são as partes mais importantes que afetam a impressão externa e o desempenho do AC. Cabe à pessoa escolher se quer focar na função ou na aparência. Não, provavelmente está na categoria de aparência, mas mesmo que a estrutura seja simples,

é parte do corpo de uma pessoa. É "o personagem principal é do tipo bípede" ou "o homem é silenciosamente do tipo tanque"? Mesmo que suas pernas favoritas tenham algumas desvantagens, você quer jogar com o espírito de dominá-las.



LIVRO DE TRILHA
SONORA ARMORED CORE 3 SILENT LINE

AC3SL

COLUNA Nº 02





Pernas - a individualidade das partes mais importantes que sustentam AC

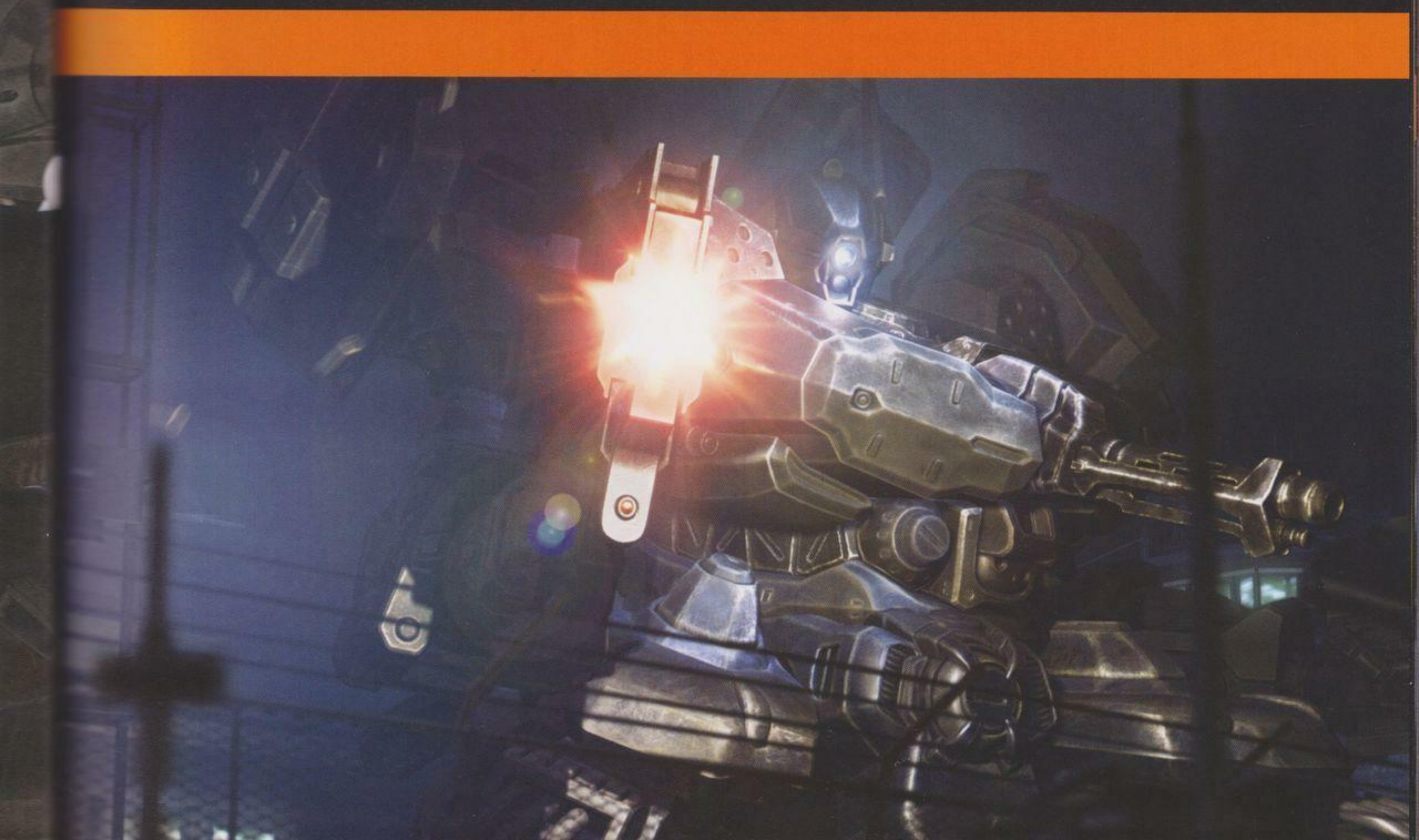
O Armored Core não é uma máquina "humanóide" em específico definições: um AC que tem braços normais e duas pernas naturalmente pode ser chamado de robô do tipo humanóide, mas muitos tipos de AC têm figuras diferentes da aparência humanóide devido ao arranjo das partes. - variedade das partes inferiores do corpo é um característica de AC. Em alternância com o tipo "básico" de duas pernas, tem quatro tipos de classificações: junta reversa, quatro pernas, tanque e tipo flutuante. Por ser desenvolvido a partir de MuscleTracers, o AC deve ter duas pernas no estágio inicial de seu desenvolvimento. No entanto, a tecnologia de andar com duas pernas ainda não está concluída. Atualmente, uma máquina com duas pernas mal pode andar, mas não é capaz para "correr" ou "pular" como AC. Por outro lado, uma parte do corpo "tipo tanque" pode ser suficientemente materializada pela tecnologia recente. Em outras palavras, o tanque AC está aplicando deliberadamente "baixa tecnologia" Essa presunção não é razoável, pois nem sempre os aparelhos de maior nível tecnológico são superiores aos de menor tecnologia desenvolvidos e utilizados.

vamos dar uma olhada rápida as características em cada classificação das partes inferiores do corpo. Primeiro, vamos dar uma olhada nas pernas articuladas invertidas. Este tipo tem joelhos que dobras em sentido oposto ao nosso e se parecem com as pernas do pássaro. Porém, o "joelho" de um pássaro é, na verdade, uma parte do tornozelo. As pernas com articulações invertidas têm estruturas e desempenhos semelhantes às pernas humanóides. Mas as pernas com articulações invertidas não são pesquisadas seriamente porque seus movimentos de caminhada e dinâmica são totalmente diferentes dos nossos. Como peças para AC As pernas articuladas inversamente se orgulham de suas habilidades de salto, estabilidade na aterrissagem e alta eficiência energética. A segunda classificação são as partes de quatro patas. Na realidade, esse tipo de pernas é pesquisado e aplicado para robôs que imitam movimentos de animais ou robôs de "forma meio humanóide" com pesos. Em títulos anteriores de "Armored Core", as partes de quatro patas tinham as rodas se moviam, de modo que as pernas funcionavam principalmente como trens de pouso. Mas a partir do "AC3", as rodas foram omitidas e as pernas passaram a ter a função de andar.

carga máxima e eficiência energética. E, por ter a estrutura mais complicada, a durabilidade das peças de quatro patas é o baixo custo est entre todas as classificações. O terceiro tipo, um corpo de tanque, é literalmente como um tanque de guerra, tendo degraus (também chamados de "trilhos sem fim"; a palavra "lagartas" é uma marca comercial) para se mover. Os degraus são aplicados a tanques e maquinaria de construção pesada no tempo presente, e os corpos inferiores dos robôs industriais frequentemente os adotam. não pode correr rápido ou pular, o número de carga máxima e a estabilidade é incrivelmente alta. Presumivelmente, é um mecanismo bastante primitivo no mundo de "AC", sua estrutura simples permite o uso de armaduras pesadas, e tem a maior durabilidade por natureza. Será a escolha perfeita se você pretende usar armas pesadas com frequência. Basicamente, as características são idênticas às bandas de rodagem mas a velocidade é maior, embora sua carga máxima seja pequena. Mas - O último tipo flutuante é muito

o chão, com velocidade suprema, e somente com este tipo de parte inferior do corpo, o AC pode se mover na água. Mas, este tipo requer tecnologia de ponta no mundo do "AC", então o tipo flutuante tem pontos fracos como o baixo durabilidade, blindagem ruim e quantidade limitada de carga. Além disso, se você tentar usar canhões na água, seu AC afundará inevitavelmente. E consome grande quantidade de energia constantemente, mesmo que você não se mova. Assim, esta parte inferior do corpo é bastante

robôs industriais peças para determinar a aparência e a capacidade do seu AC. Cabe aos jogadores decidir se devem pensar muito no desempenho do AC ou ser particular sobre sua aparência. Se você optar por especificar a aparência, a maneira como você monta as peças será - cate que tipo de robô você acha bonito. Você insiste que "Um herói deve ficar de pé" ou apenas diz que "Um homem de verdade escolhe ir com um tanque"? tipo favorito de pernas tem algumas desvantagens, sua ânsia superará os problemas - essa é a questão de sua força de vontade.



NÚCLEO BLINDADO

TRACK 004:

Iniciando

TRACK DATA

• TRACK TIME: 3:02
SOUND IMAGE MISSION BGM
USED SCENE INVASION MISSION

TRILHA 004: NOTAS DO LINER

Para esta música, enquanto eu estava trabalhando na voz em inglês que diz "Initiating", a voz ficou mais rítmica, então eu montei a partir daí. Se você ouvir levemente, é apenas um som de sintetizador, mas se você ouvir com atenção, na verdade diz "Initiating". É uma música que tenta criar uma atmosfera pesada que continua de "AC3".

Quando eu estava processando a voz falando "iniciando", percebi que a voz processada era ouvida como algum ritmo e usei esse ritmo e compus a faixa.
- totalmente, a palavra "iniciando" é audível. Esta faixa representa a gravidade herdada de "AC3".



NÚCLEO RMORED



TRILHA 005:

Dados de

rastreamento do fodinho

- Tempo de rastreamento: 3:46
- MISSÃO DE IMAGEM DE SOM BGM
- MISSÃO DESTRUTIVA DE CENA USADA

FAIXA 005 NOTAS
DO REVESTIMENTO

Não é uma música relacionada à história principal, é uma música leve usada para missões simples de aniquilação inimiga e missões semelhantes a fúria. Em "AC3", a atmosfera geral era pesada, mas em "Silent Line", eu queria dividir claramente as impressões de cada missão, então usei esse tipo de música em todos os lugares.

Esta faixa é uma música leve e usada em missões como uma simples operação de wipeout ou estágios que você só precisa fazer é apenas atirar, então, "Silent Line" já apresentou faixas como esta em várias ocasiões.

ARMORED ESSENCIAL

TRACK 006:

Sinal Alto

DADOS DE TRACK

□ TEMPO DE TRACK: 3:10

□ IMAGEM DE SOM: BGM DA MISSÃO

□ CENA USADA: MISSÃO DE ESCOLTA

TRILHA 006:

NOTAS DE LINHA

Fiz para missões que levam um tempo relativamente longo para jogar, como escolta ou resgate. Inevitavelmente, passo muito tempo ouvindo BGM, então mantenho o ritmo simples para que não soe muito repetitivo. Sua característica é que é carregado com cordas tristes para que não pareça muito sombrio.

Compus esta faixa para missões que levam comparativamente mais tempo para serem concluídas, como escolta ou operações de resgate. Não usando um ritmo pesado, mas simples. E coloquei cordas que têm um clima emocional para evitar trazer muito bárbaro. Acho que esse é o ponto característico de esta faixa.



NÚCLEO BLINDADO



TRACK 007:

Out Like A Light

DADOS DE RASTREIO

- TEMPO DE RASTREIO: 2:55
- IMAGEM DE SOM: MISSÃO BGM
- CENA USADA: MISSÃO DE BUSCA

NÚCLEO BLINDADO



TRILHA 008:

Levante-se

DADOS DE RASTREIO

- TEMPO DE RASTREIO: 3:15
- IMAGEM DE SOM: MISSÃO BGM
- CENA USADA: MISSÃO MAINSTREAM

FAIXA 007:

NOTAS DE LINHA

Essa música foi criada para expressar uma sensação de tensão e urgência adequada para fins de investigação e missões que exigem ações secretas. O ritmo foi eliminado tanto quanto possível para criar um gosto de música ambiente. Espero que você possa sentir a atmosfera tensa que faz você querer prender a respiração.

Missões que exigem cautela extra, como investigações ou operações furtivas, têm essa faixa como música de fundo. Eu deixei de lado quase todo o ritmo para expressar a atmosfera tensa e as situações tensas. Como resultado, esta faixa tem gosto de música ambiente, clima opressivo e de tirar o fôlego.



FAIXA 008:
NOTAS DO LINER

Esta é uma música usada em missões relacionadas à história principal do jogo (principalmente missões onde aparecem ACs não tripulados). Quando a missão começar e esta BGM for tocada, seria ótimo se as pessoas pudessem sentir que algo está acontecendo aqui. Desde "AC3", eu queria usar o som de uma forma cinematográfica, então nesse sentido essa música é a mais fácil de entender.

Esta faixa é usada em missões que ocupam um lugar significativo no cenário principal (essas missões geralmente apresentam o AC não tripulado). Gostaria que você dissesse a si mesmo "Oh, sinto um cheiro ruim nesta situação" ao ouvir esta faixa no abertura de uma missão. Eu pretendia usar a música cinematográfica desde os tempos em que trabalhei nas faixas de "AC3", então esta é o exemplo claro da minha intenção.

NÚCLEO BLINDADO

TRILHA 009

filme de embaralhamento

FAIXA 009

• HORÁRIO DA TRILHA: 3:00

□ IMAGEM SOM: BGM DA MISSÃO

□ CENA USADA: MISSÃO AÉREA

NÚCLEO BLINDADO

TRACK 010:

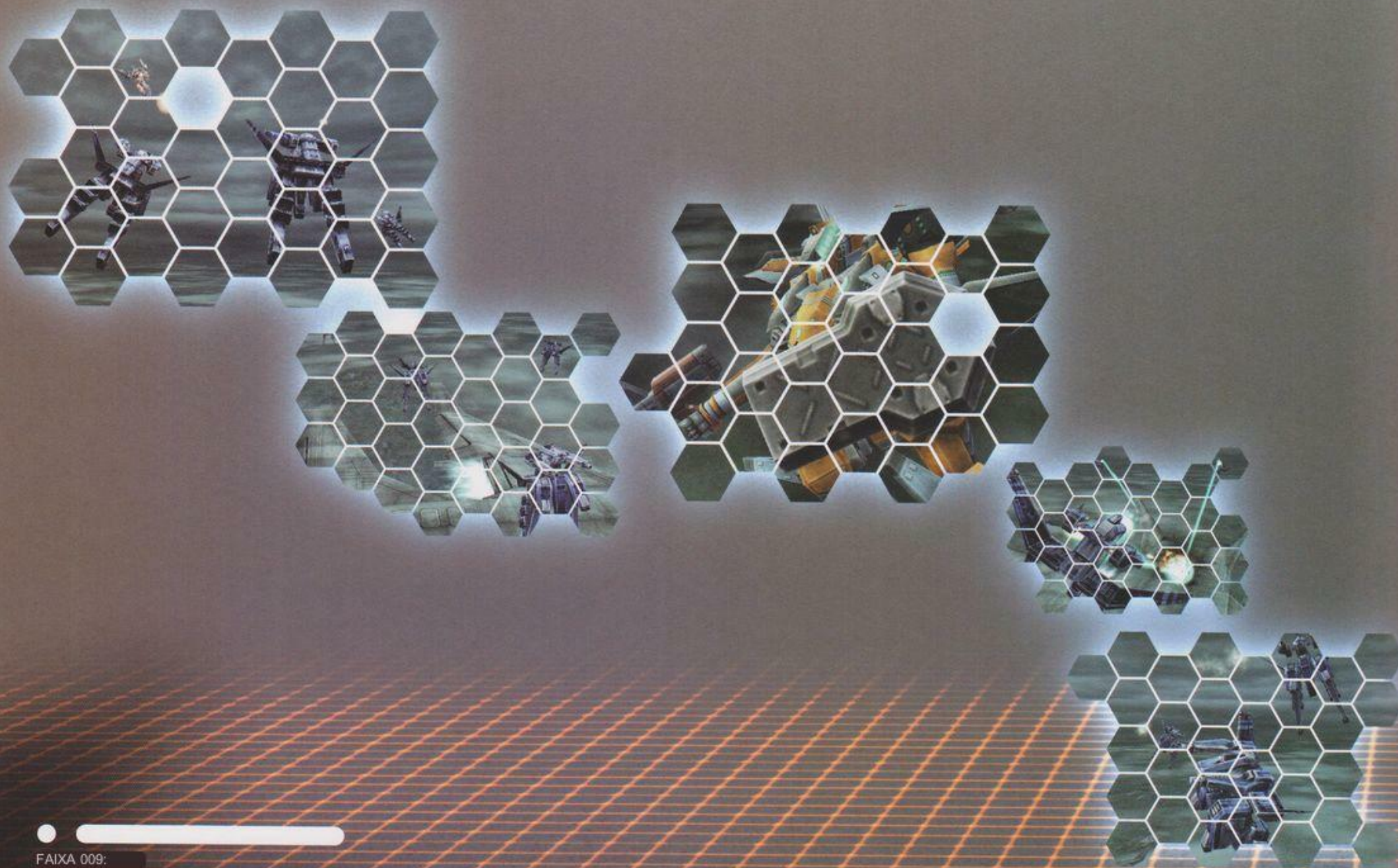
Quedas Down

TRACK DATA

• TEMPO DA FAIXA:

• 3:27 IMAGEM DE SOM: MISSÃO BGM

• CENA USADA: MISSÃO ESPECIAL

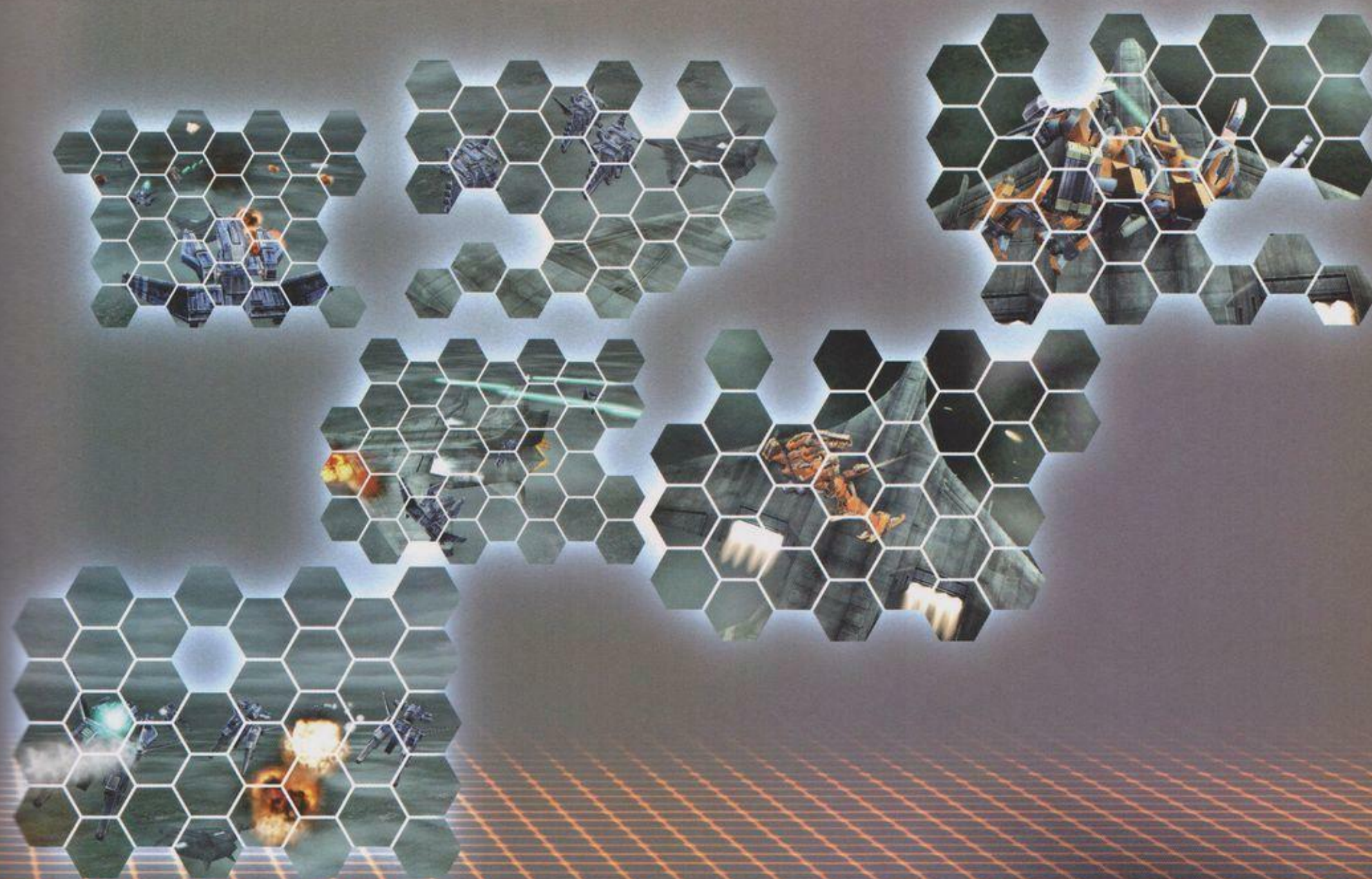


FAIXA 009:

NOTAS DO LEITOR

Fiz isso porque queria fazer uma música que se encaixasse perfeitamente com a missão aérea ambientada no céu. Em "AC3", o palco é o mundo subterrâneo, então havia apenas um céu construído, mas em "Silent Line", você pode olhar para o céu real. Acho que é uma pista agradável que faz sentir a frescura do céu e do vento.

Compus esta faixa para acompanhar as operações aéreas no céu. "AC3" tinha apenas um "céu" limitado, pois era uma história do mundo subterrâneo. Pelo contrário, você pode procurar o céu "real" em "Silent Line". Acredito que essa faixa tem um acabamento nítido que faz você sentir o brilho do céu e a brisa.



FAIXA 010: NOTAS DE LINHA

Missi que aparecem quando condições especiais são atendidas

Esta é a música usada na música "Bioweapon Destruction".

Como armas biológicas misteriosas e gráficas aparecerão durante a missão, decidi usar essa música porque pensei que uma música com uma atmosfera suspeita se encaixaria na imagem.

Uma missão chamada "Destroy Bionic Weapon" que exige que você faça certos movimentos para revelar, apresenta esta faixa. de foi combinada com a atmosfera.



Alta tecnologia e baixo custo — armas de energia —

Muitas obras de ficção científica incluem lasers e vídeo. Uma arma de raios como um mu aparecerá. Obviamente, o "AC" não é exceção e, em geral, possui uma velocidade de projétil mais rápida e maior poder de ataque do que os projéteis reais, tomando-o um aliado reconfortante na captura de missões. Rifles a laser e canhões de pulso são armas leves representativas no mundo AC, mas a diferença entre rifles e canhões é simplesmente o tamanho e a posição de montagem, e existem quatro tipos de feixes de luz: laser, plasma, pulso e energia. Tomou-se. A propósito, quais são as diferenças de princípio e mecanismo entre esses quatro raios?

Um laser é um feixe de luz que é colocado — em uso prático no mundo real, como em dispositivos de mira a laser e bisturis cirúrgicos a laser. LASER é um acrônimo para "Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation", que significa "amplificação de luz por emissão estimulada" em japonês. Ao contrário da luz comum, os lasers não se difundem e têm a propriedade de viajar em linha reta em uma direção. Também é possível fornecer uma quantidade maior de calor do que a luz comum por amplificação. Em outras palavras, um laser como uma arma de raio usa o alto calor da luz amplificada para atacar um inimigo.

Você deve imaginar que está queimando o peito do pé. Um certo tipo de gás ou sólido como o rubi é usado para amplificar a luz, mas como a única coisa que é consumida durante o disparo é a energia elétrica, normalmente não ficaria sem balas mesmo se a energia fosse cortada, não tem. Os rifles a laser no mundo "AC" têm um número definido de balas, então é possível que uma tecnologia ligeiramente diferente seja usada.

Em seguida, plasma. Objetos que são aquecidos ou eletricamente carregados por gás tornam-se ativos na atividade molecular e fornecem energia, e os átomos são ionizados em núcleos atômicos e elétrons para formar o plasma, que é o quarto estado da matéria depois dos sólidos, líquidos e gases. Há Vento solar e raios são plasma, e lâmpadas fluorescentes e televisores de plasma usam isso como um fenômeno de descarga elétrica. As lâmpadas fluorescentes têm uma baixa taxa de ionização, mas o plasma altamente ionizado pode atingir temperaturas de dezenas de milhares de graus Celsius. contém partículas energéticas carregadas. Acredita-se que um canhão de plasma como uma arma de raios emita isso de alguma forma e danifique o inimigo com o alto calor do plasma. Nesse caso, se não houver mais partículas para transformar em plasma, o canhão de plasma não poderá disparar, ou seja, ficará sem balas. Um pulso é um pulso ou vibração de ondas de rádio. partículas subatômicas que constituem um átomo

O termo refere-se a ondas eletromagnéticas, mas um canhão de feixe de partículas que dispara na velocidade da luz não apenas gera alto calor, mas também usa um maser que amplifica as ondas eletromagnéticas para infligir danos ao inimigo. — de pulso pode ser usado. MASER significa "Amplificação de Microondas por Emissão Estimulada de Radiação". As micro-ondas são um tipo de onda eletromagnética e os objetos familiares têm a forma de um forno de micro-ondas. É usado. A irradiação por micro-ondas gera calor. No caso dos organismos vivos, a água

dentro de seus corpos ferve, expande e explode, causando grandes danos. Além disso, ondas eletromagnéticas fortes, não limitadas a micro-ondas, podem inviabilizar dispositivos eletrônicos e causar mau funcionamento. Se um maser fosse usado como arma, provavelmente seria em antecipação a esses efeitos. Assim como um laser, ele só consome eletricidade quando é gerado, então originalmente...). Em outras palavras, se bem usado, o dedo do pé nunca deve ficar sem munição.

Quanto à última energia, o nome é muito vago para ser específico, mas especialmente quando esse nome é usado para armas de grande calibre, é razoável pensar nisso como um aprimoramento do raio acima. Ou pode ser um canhão de feixe de partículas carregadas.

Os canhões de plasma também são um tipo de canhão de partículas carregadas, mas esse canhão de energia pode enfatizar a energia cinética das partículas aceleradas em vez do calor. Claro, se não houver mais partículas para injetar, a velocidade da luz não apenas gera alto calor, mas também usa um maser que amplifica as ondas eletromagnéticas para infligir danos ao inimigo.

A propósito, uma das características interessantes das armas "AC" World Ray é que, embora o preço de compra seja alto, não há custo operacional. No caso de munição real, o custo da munição utilizada será deduzido da recompensa, que é "receita", como "despesa" após a conclusão da missão. No entanto, não importa o quanto você use uma arma de raio, o custo da munição não será deduzido (embora contradiga o fato de que as armas de raio também têm um limite no número de balas). Armas de raios são mais baratas em Tal. No entanto, se estiver armado apenas com armas de raio, ficará sem energia para mover o próprio AC, e há o perigo de que suas ações sejam restringidas. Por mais econômico que seja, nada significa se a missão não puder ser cumprida.





Arma de energia - maior tecnologia a um custo menor

Armas emissoras de raios como "lasers" não são consumidas na emissão também tem o significado de uma velocidade elétrica sub-leve, e danos

tar- ou "feixes" fizeram aparições em muitas ficções científicas. muitos tipos dessas armas, e são muito úteis em missões de conquista por causa da alta velocidade de "balas" e poder destrutivo. No mundo de "AC", as armas de energia representativas são chamadas de nomes como "rifles de laser" ou "canhões de pulso". A diferença entre "fuzis" e "canhões" é apenas a diferença no tamanho e no local onde são fixados. ência do raio (ou "balas", ao que parece) eles emitem : um laser, plasma, pulso e energia. Como essas categorias diferem umas das outras em princípio e mecanismo?

O laser é amplamente utilizado em nosso mundo como em miras a laser de armas e facas a laser cirúrgicas. A palavra "laser" é uma abreviação de "Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation". A luz do laser segue direta sem se difundir como a luz emitida de outros iluminantes. E as luzes de laser podem suportar altos valores caloríficos por meio de amplificações. Portanto, é concebível imaginar que luzes de laser como armas podem explodir a blindagem do inimigo pelo calor de luzes amplificadas. Um certo tipo de corpos gasosos ou sólidos corpos como dióxido de carbono ou rubi é usado de sangue ou um para amplificar a luz, mas estes bodulação de ondas de rádio.

laser; é a eletricidade que o laser O aparelho precisa funcionar. Isso significa que as armas de laser podem essencialmente ser drenadas da eletricidade, mas não faltar "munição". Aplique algum tipo de tecnologia diferente dos lasers. Plasma é um estado da matéria feito por dar enormes calor ou eletricidade a corpos gasosos para fazer com que os átomos se dissociem eletroliticamente em núcleos atômicos e elétrons. estado da matéria, sendo comparado a corpos sólidos, liquefeitos e gasosos. O vento solar e o trovão contém plasma e seus efeitos de descarga elétrica são usados em lâmpadas fluorescentes e terminais de exibição visual de plasma. em lâmpadas fluorescentes tem baixa porcentagem de dissociação eletrolítica, mas o plasma altamente dissociado contém partículas eletrificadas que possuem uma energia tremenda, atingindo altas temperaturas de dez mil graus -concorda. Canhões de plasma como armas emissoras de raios lançarão essas partículas de uma certa maneira e danificarão os inimigos pelo calor. Supondo que esta hipótese seja válida, o disparo de um canhão de plasma irá parar quando as partículas forem embora, portanto são as armas que possuem número limitado de munições.

"Pulso" significa uma batida

onda tromagnética.

Então, talvez o canhão de pulso use "MASER", uma abreviação de "Microwave Amplification by Stimulated Emission of Radiation".

moléculas que consistem na própria

substância. , fervem e se expandem para infligir ferimentos graves ou mesmo

letais. tipos de efeitos. Além disso, "MASER"

precisa apenas da eletricidade como fonte de energia como o laser. para identificar, porque essa palavra é

muito vaga . Mas, pelo fato de armas de grande calibre geralmente terem essa palavra em seus nomes, elas podem ser a versão reforçada de um dos três tipos de armas que vimos anteriormente; , ou pulso. Talvez seja cuidadoso. pode ser eletricamente canhão de partículas carregadas.

obtém-se com a enorme energia cinética e o calor que as partículas suportam. É lógico que este tipo de armas ficará sem munição quando o estoque de partículas a lançar se tornar

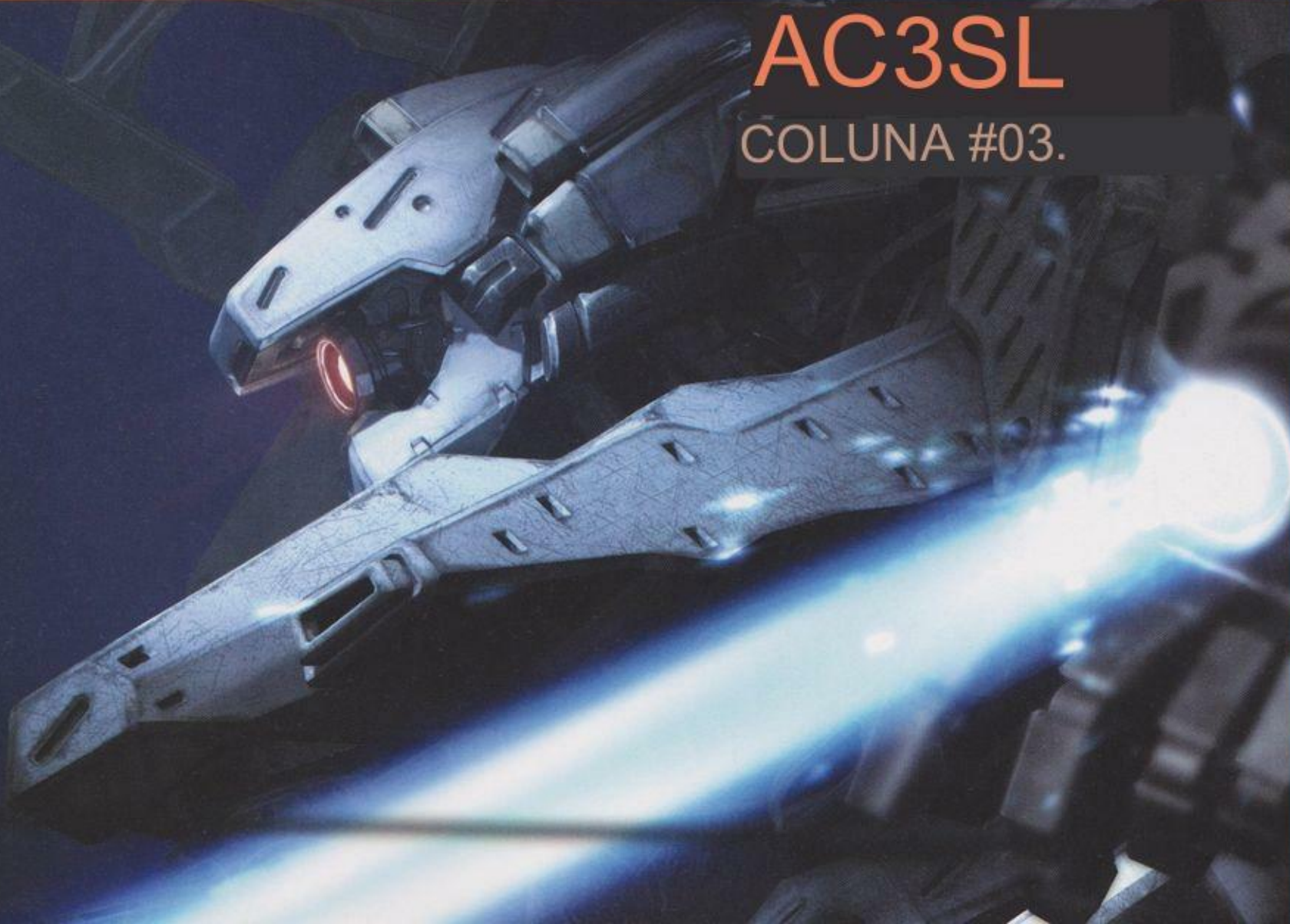
As armas em "AC" têm características curiosas: embora sejam caras para comprar, não exigem nenhum custo extra depois. Se você disparar a arma que usa "cartucho sólido", o preço da munição consumida em combate será subtraído de sua conta de dinheiro após a missão. Pelo contrário, se você optar por usar armas de energia, nenhum custo será cobrado, não importa quantas "munições" você disponha. Resumindo, as armas de energia são ferramentas menos caras como resultado se você tiver habilidade suficiente para transformá-las em vantagem. AC terá problemas na capacidade de manobra. Muito zelo pela economia pode arruinar toda a missão - assim seja



LIVRO DE TRILHA
SONORA ARMORED CORE 3 SILENT LINE

AC3SL

COLUNA #03.





Tecnologia atual para sobreviver — munição real —

Armas de munição real, como lasers e feixes, que ainda são usadas como armas no mundo da ficção científica e ainda não foram colocadas em uso prático, ainda estão em uso ativo.

As armas de munição real usadas pelo AC são divididas em tipos como mísseis, foguetes, metralhadoras, lançadores de granadas, rifles, metralhadoras, revólveres, bazucas e espingardas. Ao contrário de tanques e aviões, onde você usa um modelo que se adequa ao seu propósito, o AC trata essas armas como se você fosse alternar entre elas dependendo da situação. Esta é uma evolução única para uma arma desenvolvida com foco em revólveres e não gosta de pistolas humanóides.

Os tanques apenas com armamento fixo usam vários tipos de projéteis de acordo com o calibre do canhão montado e são baseados em aviões de caça. Da mesma forma, o armamento de um bombardeiro é determinado de acordo com sua carga útil e a finalidade da própria aeronave. Por outro lado, o AC pode alterar o armamento dividido em unidades, para que as balas possam ser alteradas de acordo com as missões e os oponentes da batalha. pode ser usado corretamente. Ou seja, ao reorganizar uma arma de acordo com a situação de batalha, ela possui uma excelente versatilidade. Então, por que um AC desenvolvido com tecnologia tão avançada é considerado de baixa tecnologia? A vantagem da munição real é que ela pode ser usada de forma contínua e estável. A própria bala possui um explosivo ou propulsor que cria energia cinética, permitindo que a aeronave dispare a bala sem usar energia. Mesmo no sistema de jogo, poder como armas a laser pode ser usado. Existem restrições quanto ao uso de armas que devem ser abastecidas com energia da aeronave, mas armas de munição real podem apresentar tais riscos.

não tem.

Outra vantagem da munição real é que a própria bala pode ser modificada de várias maneiras de acordo com o uso pretendido. Mísseis que usam detectores de calor e radar para rastrear alvos fixos são caros em termos de custo, mas comparados a ataques de tiro normais que são proporcionais à proficiência do piloto em "mirar e acertar". A taxa de acerto aumenta dramaticamente. Além disso, o foguete não tem capacidade de homing, mas ao carregar uma grande quantidade de explosivos, adquire grande poder destrutivo.

Além disso, existem várias armas de munição real, dependendo da finalidade e da operação do ataque. Rifles com alta precisão devido aos canos longos, metralhadoras e metralhadoras com baixa precisão, mas capazes de disparar rapidamente um grande número de balas.

Um AC que pode disparar espingardas que podem atacar uma pode disparar, é um atrativo que não pode ser julgado apenas pelo nível de tecnologia.

Além disso, embora não expressa no jogo, a munição real tem a vantagem de causar menos problemas. O sistema usa pólvora para disparar balas para fora do cilindro e, devido ao seu mecanismo simples, pode ser usado com confiança mesmo no campo de batalha, pois é menos provável que funcione mal, mesmo que seja um pouco difícil de manusear. Detetives que ficam obcecados automaticamente costumam aparecer em dramas policiais. Diz-se que uma pistola automática com um mecanismo complicado é propensa a emperrar e é difícil confiar a vida a ela.

Armas elétricas delicadas, como armas de usuário, têm mecanismos mais complicados do que pistolas automáticas e são consideradas como tendo a desvantagem de serem propensas a problemas.

A munição real foi amadurecida ao longo dos anos para aumentar sua letalidade. Em outras palavras, sua confiabilidade como arma deve ser superior à das armas de nova tecnologia.

As missões no jogo podem custar muita munição, então não é necessariamente bom, mas de uma espinha dorsal histórica e uma perspectiva realista, pode ser uma arma capaz. Lutar apenas com equipamento de munição real, como um soldado veterano, é um elemento que pode ser apreciado na série "AC", onde o personagem principal é o jogador.



ARMORED NÚCLEO 3
SILENT LINE LIVRO DE TRILHA SONORA

AC3SL COLUNA Nº 04





Tecnologia de armas de casca sólida sobrevivendo no futuro

"Armored Core" apresenta amplo poder de variação carregando grande quantidade de variedade de armas futuristas, como explosivos,

lasers ou armas de feixe que não são práticas no momento. Enquanto as armas que usam "conchas sólidas" - significando munição real como nos tempos atuais, em comparação com a munição de "energia" no mundo de "AC"

- também estão em serviço. AC pode aplicar vários tipos de armas de projéteis sólidos, como mísseis, foguetes, metralhadoras, metralhadoras, lançadores de granadas, rifles, metralhadoras, revólveres, bazucas e espingardas. sua flauta para flautim", não "escolhendo propositalmente de combinações pré-fixadas" como tanques de batalha ou aviões militares. Provavelmente é um lucro vindo do desenvolvimento de AC como maquinário de figura humanóide.

Armamentos que possuem apenas equipamentos fixos como tanques usam diversos tipos de cartuchos condizentes com o calibre do canhão, e aviões militares como caças ou bombardeiros possuem combinações fixas de equipamentos requeridos por sua carga máxima ou objetivos que são projetados. ao contrário, um AC pode usar vários tipos de equipamentos e munições adequados para cada missão e/ou oponentes, simplesmente trocando armas, pois são embalados como unidades. armamento adaptável a qualquer situação militar. Como é que a máquina como AC que desenvolveu com uma tecnologia tão avançada ainda tem algo a ver com tecnologia um tanto desatualizada, como armas de projéteis sólidos?

As armas de projéteis sólidos têm o mérito de poderem operar de forma estável e contínua. Como a força propulsora está contida no próprio projétil, nenhuma energia extra é necessária para as máquinas que carregam a arma. Em jogos "AC", armas que consomem eletricidade, como lasers, uso limitado, pois dependem do fornecimento de energia fornecido pelo gerador principal do AC.

Eles também são superiores às armas de energia em uma variedade de projéteis que permitem aos usuários acomodar-se a vários objetivos. taxa de disparos normais, dependendo das habilidades do operador para "mirar e acertar", embora sejam bastante caros. Foguetes não têm funções de homing, mas eles possuem enorme poder destrutivo

Além disso, existem muitos tipos de armas de projéteis sólidos para se adaptar a determinadas situações em combate. Revólveres têm um poder ofensivo menor, mas também têm uma grande praticidade em locais apertados. Espingardas podem espalhar tiros em uma área ampla. A variedade é tão ampla, dando-lhes encantos que podem compensar lacunas técnicas para armas de energia "avançadas". Armas de projéteis sólidos também têm méritos estruturais que não se materializaram em "AC". Sua estrutura é muito simples: basicamente, é um tubo de metal e uma bala passando por ele impulsionada pelo ex- explosão da pólvora. mau funcionamento mesmo em um campo de batalha, mesmo que eles possam ser tratados rudemente.

Existem alguns caras em histórias policiais que não gostam de revólveres automáticos e se apegam a revólveres antiquados. mecanismo complicado, porque tais armas podem emperrar em situações de vida ou morte. Armas a laser, provavelmente com estruturas mais complicadas e em si mesmas, podem ter a mesma tendência. Armas de projéteis sólidos passaram por um longo período de maturação para serem letais. Como resultado Como resultado, sua confiabilidade deve ser muito maior do que as armas feitas com tecnologia recém-desenvolvida.

Nas missões de "AC", eles nem sempre são úteis porque exigem o custo financeiro da munição, mas se você os olhar do ponto de vista do histórico e do pensamento realista, eles certamente são capazes. o protagonista da história, um jogador pode encontrar prazer em agir como um veterano legal usando apenas armas sólidas.



NÚCLEO BLINDADO 3 LINHA SILENCIOSA

LIVRO DA TRILHA SONORA





ARMORED CORE

TRILHA 011:

Mova o carro

DADOS DE TRACK

□TEMPO DE TRACK: 2:13

•IMAGEM DE SOM: BGM DA MISSÃO

□CENA UTILIZADA: MISSÃO AGRESSIVA

NÚCLEO BLINDADO

TRILHA 012:

Modo

TRACK DATA

□TRACK TIME: 2:58

•IMAGEM DE SOM: MISSION BGM

•CENA USADA: MISSÃO DE INFILTRAÇÃO



FAIXA 011:

NOTAS DE LINHA

Essa música é usada principalmente em missões que aparecem no meio do jogo em diante, com o objetivo de destruir os aviões inimigos. Os jogadores já devem estar profundamente envolvidos no fluxo da história principal, então mesmo sendo a mesma música de missão agressiva, é diferente de "Muzzle" e contém muitos elementos de cordas.

Essa trilha é usada principalmente em missões que aparecem após a fase intermediária da história, e tem como objetivo aniquilar os inimigos. Nesse ponto, os jogadores devem apreender a história profundamente. , embora ambas as faixas sejam para o mesmo tipo de missões de eliminação.



FAIXA 012 NOTAS
DO REVESTIMENTO

Esta música pretende expressar a imagem das "intenções de cada corvo" perante uma missão perigosa e o sentimento dos "sentimentos que podem ter depois disso". Você pode ouvi-lo em missões que aparecem após o meio do jogo, principalmente para fins de infiltração.

Nesta faixa, tentei expressar "a vontade de cada um" e "o sentimento concebido depois" dos Ravens enfrentando missões perigosas. Você encontrará esta faixa na última parte da história, principalmente em infiltrações, missões de traição..

NÚCLEO BLINDADO

TRILHA 013:

Desrespeito

TRACK DATA

TRACK TIME: 2:48

• IMAGEM DE SOM: MISSION BGM
• CENA USADA: FORTALEZA CHAVE

FAIXA 013:

NOTAS DO LINER

Essa música é usada como BGM para missões definidas na fortaleza principal. Durante o desenvolvimento, quando realmente apliquei o som, ele se encaixou bem na estrutura e na atmosfera do mapa, então foi facilmente decidido como a música tema do mapa. Acho que dá para sentir a atmosfera um tanto suspeita desse mapa com muitas armadilhas nessa música.

Eu apliquei esta trilha para missões que ocorrem na base principal. Enquanto a programação do jogo estava em progresso, eu temporariamente coloquei esta trilha no mapa da base, então esta variedade foi determinada sem objeções.

Por favor, sinta a atmosfera estranha do mapa carregado pelo trap.





LIVRO DE TRILHA
SONORA ARMORED CORE 3 SILENT LINE

AC3SL

COLUNA Nº 05



Raven free e mercenários perigosos —

RAVEN é a palavra em inglês para um grande corvo chamado raven. No entanto, também pode ser lido como palavras que têm a mesma grafia e significam "roubar", "devastar" e "devorar". É um nome adequado para os Ravens do mundo "AC". Eles são especialistas que dirigem ACs e concluem seu trabalho, independentemente de ser legal ou ilegal, desde que paguem. Em troca de não ter poder mercenário ou poder vinculativo, é uma existência que pode seguir apenas seu próprio senso de valores enquanto recebe instruções de cada organização Global Cortex The Nest of Raven.

A sua posição é a de "mercenários" e sob a ideia de que "defendem a sua pátria sozinhos", os soldados regulares organizados por cidadãos recrutados através do sistema de recrutamento ou recrutamento voluntário são aqueles que não estão aptos para lutar, diferente.

Os mercenários não precisam ser nacionais do país, pois os mercenários às vezes são chamados de "legiões estrangeiras". Mercenários não lutam por patriotismo ou para proteger suas famílias.

Um certo mercenário é hostil a um determinado país ou ideologia política e continuará a lutar entre países que estão em desacordo com ele.

Outros mercenários, desde que o dinheiro do contrato e as recompensas sejam suficientes, existem também tomam partido da organização. Mesmo que você consiga ver o lado sombrio da humanidade no início da batalha, normalmente é impossível encontrar esperança para o futuro.

No entanto, apenas o chamado campo de batalha é mercenário. George McDonagh não é um lugar para soldados. Existem muitas oportunidades para usar seus conhecimentos e habilidades em combate, como proteger figuras importantes em áreas urbanas, segurança corporativa em áreas politicamente instáveis, ensinar forças especiais e recapturar reféns de sequestradores. Esse trabalho às vezes é realizado por grupos organizados de mercenários. A organização mercenária de 300 anos "Wild Geese" é um exemplo.

Esses dois pontos, é claro, também se aplicam a Raven. No mundo "AC", existem empresas e organizações conflitantes, como Mirage e Crest Industrial, e elas pedem a Raven uma missão para derrubar umas às outras. Neste momento, alguns Ravens simplesmente mudarão de lado devido a recompensas excessivas, enquanto outros continuarão escolhendo trabalhos para facções específicas. Cabe ao Corvo escolher qual deles. As missões solicitadas também são ricas em muitos usos que exigem o uso completo de habilidades de combate, como eliminar inimigos, guardar suprimentos e recapturar instalações ocupadas.

A Global Cortex é uma organização que serve como intermediária para essas missões e atua como mediadora entre o cliente e a Raven.

Mas o Global Cortex não é uma "tropa" mercenária. Por exemplo, a Legião Estrangeira Francesa, uma conhecida força mercenária, exige obediência absoluta aos superiores e lealdade à unidade. A disciplina é rígida, mas armas de fogo, munições, alimentos e combustível são fornecidos, e a unidade possui tanques e helicópteros. Por outro lado, a Global Kotex não suporta Raven forçando Raven. Não apenas o AC em si, mas também as peças e munições, o verdadeiro Raven deve cobri-lo por conta própria.

Em certo sentido, pode-se dizer que forma a única regra que vincula Raven. Você não pode comprar peças AC sem dinheiro. Para ganhar ouro, você deve aceitar missões e, para ter sucesso nas missões, deve manter seu AC. Você tem a liberdade de não aceitar um emprego, tem o direito de escolher um emprego, mas não pode viver sem lutar. A vida de Raven é um mundo de sobrevivência do mais apto, mesmo em termos de dinheiro.

Um bandido que possui a arma mais forte, AC, não é controlado por ninguém e pode se movimentar livremente dependendo do dinheiro. Uma mercenária livre e perigosa, essa é Raven. As pessoas

No entanto, no livro de Raveld, Lilith, que possui uma mente que não é controlada por ninguém, é capaz de abrir um mundo que foi controlado e bloqueado. Ele explica ao protagonista como o mundo funciona e o convida para uma aventura. Corvos com asas negras podem ver tudo no mundo do céu e também podem voar para novos mundos. E o Raven do mundo "AC" também tem o potencial de convidar as pessoas para um novo mundo.



"Ravens" - mercenários livres e perigosos

A palavra "Raven" significa "Corvus corax", a maior espécie entre os corvos. Mas a mesma palavra também tem o significado de "saquear", "dano ao redor" e "devorar". Por assim dizer, "Raven" é um nome bastante apropriado para mercenários no mundo de "Núcleo Blindado". Eles são os especialistas em operar AC, realizando qualquer tipo de trabalho legal ou não. Eles têm a liberdade de seguir apenas seu próprio senso de valores, embora sejam recomendados para atender a solicitação de "GLOBAL CORTEX", (eles se autodenominam O "Ninho" dos Corvos) uma organização mundial de mercenários. Corvos são "pistoleiros contratados" - eles têm um ponto de vista totalmente diferente sobre a guerra dos soldados regulares do exército que foram recrutados ou voluntários pela ideia de "deve-se proteger sua própria nação". Um mercenário não é necessário ser uma nação do país em guerra, pois às vezes são chamados de "região estrangeira". Eles não lutam por patriotismo nem para proteger suas famílias que vivem lá. Um mercenário estaria em inimizade com um determinado país ou ideologia e continuaria lutando contra eles em vários lugares. Outro pode não se importar com o lado da batalha que ele ou ela está se o empregador for generoso o suficiente para pagar um bom contrato. Existe até um mercenário que quer lutar no local onde a batalha mais feroz é travada, apenas para buscar a emoção do combate. Todos eles não são forçados a lutar por ninguém - aquele que eles lutam por sua própria vontade. Seus locais de trabalho não se limitam aos típicos "campos de batalha", treinando pessoal de força especial e libertando reféns das mãos de sequestradores. Esses tipos de operações são geralmente realizados por um grupo de mercenários agindo como uma organização.

"Wild Geese", a organização mercenária com 300 anos de história proeminente, é uma notável exemplo.

Ravens trabalham de maneiras semelhantes a esses mercenários modernos.

Em "AC3", existem várias corporações ou estabelecimentos como "MIRAGE" ou "CREST industrial" que lutam entre si. Eles oferecem missões aos Ravens com o objetivo de relegar sua Tomada como missões, um Raven pode escolher a missão mais altamente recompensada. Ou outro Raven realizaria

sistem para estar em uma corporação específica lado. A escolha é deixada para cada Raven.

E as missões têm várias situações ações e objetivos que requerem habilidades de combate aprimoradas, como demonstrar inimigos, vigiando mercadorias e recuperando instalações ocupadas. "GLOBAL CORTEX" é a organização que funciona como um mediador entre corporações e corvos. Mas eles não são "corpos de mercenários". Por exemplo, em forças mercenárias como a região estrangeira francesa, um membro é obrigado a obedecer às ordens de oficiais superiores e obrigado a mostrar lealdade à região. Embora as disciplinas sejam severas, os membros podem obter suprimentos de armas, munições, comida, combustível e quaisquer outras necessidades, como tanques ou helicópteros é as posses do corpo. Por outro lado, "GLOBAL CORTEX" não tem poder para fazer os Ravens obedecerem, nem eles trazem quaisquer suprimentos para os Ravens. tudo o que precisa por conta própria - você deve comprar as peças, armas, munição e, para não mencionar, o próprio AC.

Talvez esta seja a única regra que os Ravens devem obedecer: se você não tem dinheiro, não pode comprar peças AC. Se quiser ganhar dinheiro, deve vencer a missão. E, se quiser vencer a missão, você deve ajustar seu AC. Certamente você tem o direito de escolher as missões e a liberdade de não tomá-las, mas você não pode sobreviver sem lutar. A vida de ganhos de Raven também é um exemplo preciso de um mundo onde a lei da selva prevalece.

Os bandidos com AC - a arma mais poderosa do mundo, aqueles que não têm nada a obedecer, e apenas o dinheiro pode fazê-los agir. Os corvos são mercenários livres e perigosos. Você pode ver o lado mais sombrio da humanidade entre os ravens, mas procurando pois uma esperança para o futuro entre eles parece ser a tentativa mais incomum. No entanto, as únicas pessoas como Ravens que têm uma mente livre podem romper o mundo que enfrenta o bloqueio por ordens estritas. Em George Macdonald's "Lilith", um espírito de um corvo chamado "Raven" aparece como o guia. Ele contou ao protagonista sobre como o mundo está acontecendo e o atraiu para aventuras. Raven pode ver todo o mundo do céu e pode voar para longe indo para o novo mundo com suas asas negras. Os corvos em "AC3" também têm a possibilidade de nos levar a um mundo totalmente novo.



AC3SL

COLUNA Nº 06



sociedade controlada por computador

Característica da série "AC3"

As palavras-chave são gerenciadas pelo computador

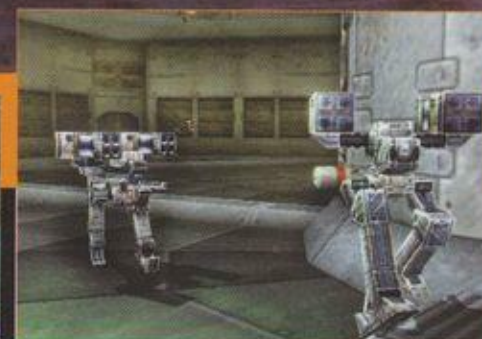
É um mundo subterrâneo chamado Layered, e uma guerra entre empresas que se desenrola lá.

No mundo da série "AC3", o conceito social cultivado até então foi redefinido pela destruição ambiental chamada "Cataclismo", e uma sociedade controlada por computador foi completada como um novo sistema. passaram a ter grande poder.

O cenário de uma sociedade totalmente controlada por computadores pode ser visto em muitas obras clássicas de ficção científica no exterior. Em tal mundo, as vidas dos residentes são mantidas por meio do gerenciamento sistemático das estruturas sociais por computadores. Ou seja, o computador existe como um juiz absoluto que pode ser chamado de "deus". No sentido de controlar a sociedade, os julgamentos feitos por cálculos de computador não estão errados, mas, por outro lado, a dignidade humana e os direitos humanos são vistos com ligeireza. Existe um perigo.

Em geral, o maior problema que este mundo enfrenta (ou tem desde o início) é o administrador, o computador. O público começará a questionar se os próprios dados estão fazendo os julgamentos corretos. Tudo bem deixar uma máquina morta gerenciar e julgar a vida e a morte humana? A sociedade humana não deveria ser dirigida por humanos? É tão rápido que não pode ser perguntar às pessoas o que devem fazer para viver como humanos em um mundo, onde criam e travam batalhas emocionantes. Porém, por outro lado, toda vez que você cumpre uma missão, deve se sentir desconfortável com a atmosfera fechada

No entanto, o público do mundo da série AC3 desconhece o fato de estarem sendo controlados por computadores. Eles não entendem que são controlados por corporações que exercem imenso poder e se envolvem descaradamente em atividades de luta e sabotagem em áreas urbanas por conflitos de interesse. "AC3" O controle computadorizado do mundo não é no estilo de colocar pressão direta sobre as massas, mas sim de uma forma que gentilmente guia a sociedade como um todo na direção pretendida. Foi o tema de um romance de ficção científica



Eles não sabem da existência de

conosco e entramos em uma era em que as massas enfrentam o controle. Ta. Eles não têm antipatia por isso e não pensam em sua razão de ser.

No entanto, apenas Raven fica sabendo da verdade do mundo durante a batalha. O significado da existência humana, o futuro onde as pessoas vivem, tais temas só podem ser lançados no personagem principal, Raven.

mudado de acordo com o gosto da pessoa. Costumo

Será o tema das pessoas que vivem naquele

máquina humanoide que te dá vontade de ver se tornar realidade, e o mundo administrado por um computador

vez que você cumpre uma missão, deve se

sentir desconfortável com a atmosfera fechada

uma obra que apresenta simultaneamente as visões contraditórias do futuro, como publicidade e

do mundo. A "desconfiança da tecnologia"

que surgiu é vista como um símbolo do desenvolvimento

tecnológico. O paradoxo de tentar romper o paradoxo de um jogo de ação

de robôs usando armas humanóides não é apenas sobre sexualidade, mas também o

problema que está no fundo do apelo da série "AC3", que é a raiz dessa visão de mundo . "sa

Pode-se dizer que

Mesmo na sociedade moderna, pode ser possível anunciar de repente o "sistema de numeração

nacional" que recentemente se tornou um tema quente e uma sensação mais profunda de

trabalho, como redes de computadores a serem expostas,

Tal situação realmente aconteceu

há Talvez uma sociedade controlada por

computador possa chegar antes da realização de

robôs gigantes. É claro que não estaremos em

uma situação de domínio absoluto como os

jogos, mas, mesmo assim, o progresso da

tecnologia de computadores não pode deixar de

abraçar esse pensamento de ficção científica.

A diversão da série "AC3" é a gigantesca

que você não quer ver se tornar realidade.

Embora haja uma diferença entre o nível de interesse

e o nível da vida real, pode-se dizer que a série "AC3" é

rejeição, com o tema da ciência romances de ficção.

Ao jogar Irrentoline,



LIVRO DE TRILHA
SONORA ARMORED CORE 3 SILENT LINE



A sociedade gerida por computadores

Falando sobre a série "Armored Core 3", existem várias palavras-chave características usadas para estabelecer a perspectiva do mundo - o mundo subterrâneo chamado "Layered" gerenciado por computadores e a guerra entre corporações. AC3, uma noção geral sobre a sociedade foi totalmente desmoronado devido às mudanças catastróficas do ambiente global chamadas de "Vast Destruction". Após a destruição, uma sociedade gerida por computadores surgiu e foi definida como o novo sistema para organizar o mundo. pessoas é cedido por corporações gigantescas.

Autores de ficção científica têm usado esse tipo de tema de representação de concepção. Os computadores são os juízes supremos como "Deus". Do ponto de vista da regulação da sociedade, as decisões dos computadores sempre parecem ser válidas. Mas, por outro lado, o dignidade e o direito de

os seres humanos são muitas vezes desconsiderados - toda a sociedade lentamente em direção a ações como "numeração nacional incluída nessas decisões... O problema que o computador-con-sociedade trollada enfrenta (ou contém desde o seu nascimento) é que as pessoas começam a suspeitar sobre a legitimidade dos juízes do "Controlador", os computadores. É certo deixar a existência. Decisões relativas à vida e morte das pessoas sem sangue controlar nossa sociedade por nossas próprias mãos em vez de usar computadores? Se não o fizermos, temos alguma diferença para o mero gado? Como a humanidade pode viver decentemente na história. ser tornou-se ambíguo? Muitas pessoas que vivem no mundo lidaram com isso perguntas como um importante

Mas as pessoas em "AC3" não sabem que estão sob controle dos computadores: eles têm interpretações errôneas de que são corporações, com grande poder e avareza para impor batalhas ou atos de sabotagem até mesmo em áreas da cidade, que os controlam. Os computadores em "AC3" não controlam a sociedade em formas de pressões diretas para cada indivíduo.

a direção que pretendem, para que as pessoas não percebam a existência dos computadores. Como resultado, as pessoas não têm antipatia por serem controladas, nem pensam no significado de seus

humanóide Mas apenas Raven vai Não é preciso dizer que o domínio absoluto dos computadores como mostrado em "AC3" não será materializado instantaneamente, mas a tecnologia está avançando tão rápido que nos deixa inquietos com esses pesadelos de ficção científica.

Um ponto atrativo de "AC3" é customizar os robôs de acordo com seu gosto e vivenciar batalhas emocionantes operando a máquina. Mas quanto mais você vencer a missão, mais você se interessará pela visão única e decadente o mundo de "AC3". Tem um enredo paradoxal de derrotar pect, significa negação. "o descrédito em relação à tecnologia" - um assunto favorito ilustrado em muitas ficções científicas - usando armas, que são os símbolos da tecnologia avançada. Certamente isso é outro ponto atrativo de nario. este jogo.

Recentemente, estamos experimentando sit-

ocorrer apenas em ficções científicas até uma década atrás. Talvez a sociedade gerenciada por computadores esteja prestes a se tornar realidade - deveria ser mais provável do que o tipo

preciso dizer que o domínio absoluto dos computadores como mostrado em "AC3" não será materializado instantaneamente, mas a tecnologia está avançando tão rápido que nos deixa inquietos com esses pesadelos de ficção científica.

Enormes máquinas em forma humanóide que estamos ansiosos para ver, e uma sociedade governada por computador que temos medo de ver a série "AC3"

nos mostrar duas faces do futuro simultaneamente.

Podemos perceber a profunda atração de "Silent Line" não apenas desfrutando de seu bem feito jogo de tiro com robôs 3D, mas também considerando seriamente os assuntos escalados no cenário.





NÚCLEO BLINDADO

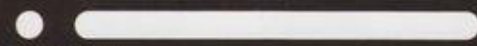


TRILHA 014:

miragem seca

TRACK DATA

- TRACK TIME: 3:08
- IMAGEM DE SOM: ARENA BATTLE BGM
- CENA USADA: ARENA & VERSUS BATTLE



FAIXA 014:

NOTAS DO LINER

Essa música é usada durante as batalhas na arena e durante as batalhas entre os jogadores. Por causa da imagem independente da música, decidimos que seria melhor simplesmente usá-la como uma música de batalha em vez de usá-la em missões com a história principal.

Esta faixa é usada no modo arena e no modo versus batalha. Eu finalmente concluí que esta faixa deveria beneficiar um duelo, ao invés de missões ligadas à história principal, porque tem algum tipo de individualidade.

NÚCLEO BLINDADO

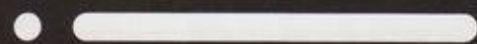


TRILHA 015:

Monkey Likes Daddy

DURAÇÃO DA FAIXA: 2:33

- IMAGEM DE SOM: BGM DE BATALHA DE ARENA
- CENA USADA: BATALHA DE ARENA E VERSUS



TRACK 015 NOTAS

DO REVESTIMENTO

Essa música também é usada principalmente em batalhas. Achei que a pista de dança estava muito bem feita, então senti que poderia almejar o efeito de aumentar a empolgação dos jogadores durante a partida. Basicamente, é uma música muito animada.

Esta faixa também é usada em fases de duelo. Acredito que isso ajudará os jogadores a se sentirem exaltados, porque acho que é uma dance music completa.

Basicamente, a faixa tem um bom

impulso.







TRILHA 016:

DADOS DA RASTREIO

DA LINHA DE FOGO

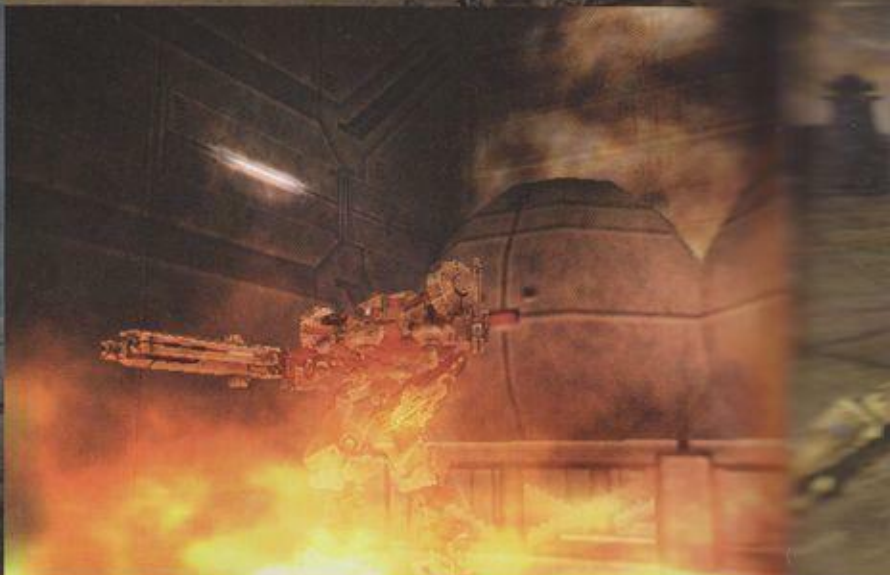
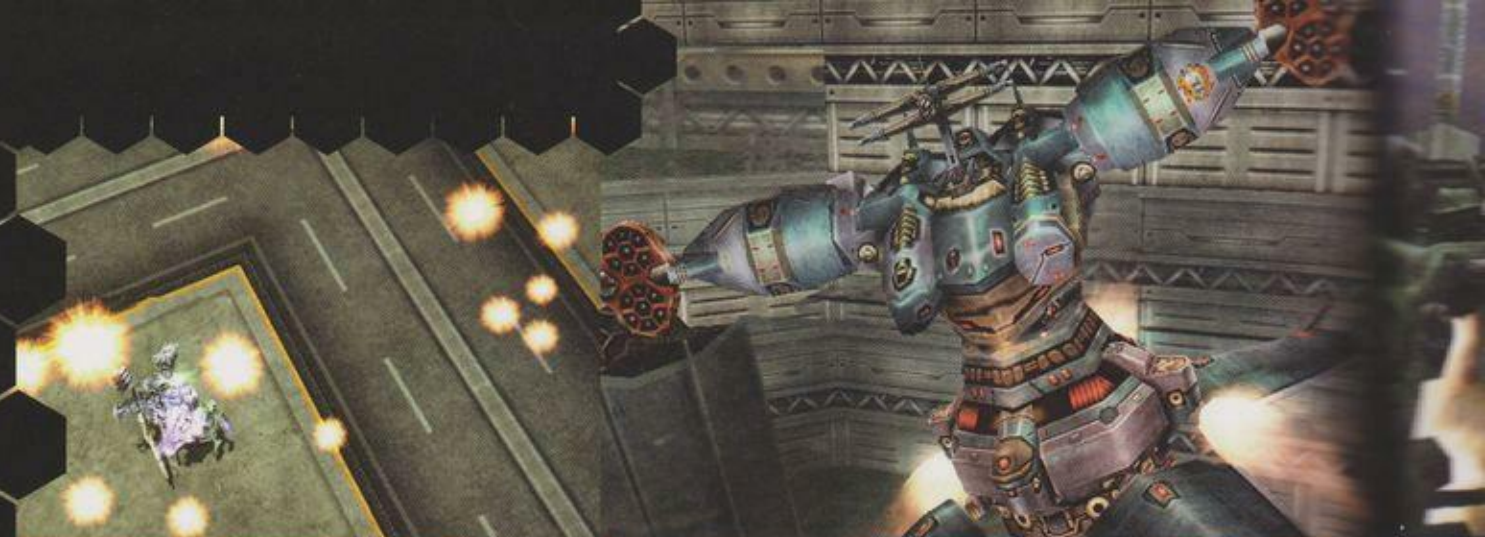
- HORÁRIO DA FAIXA: 3:30
- IMAGEM DO SOM: BGM DA MISSÃO
- TEMPO DA CENA USADA MISSÃO LIMITADA

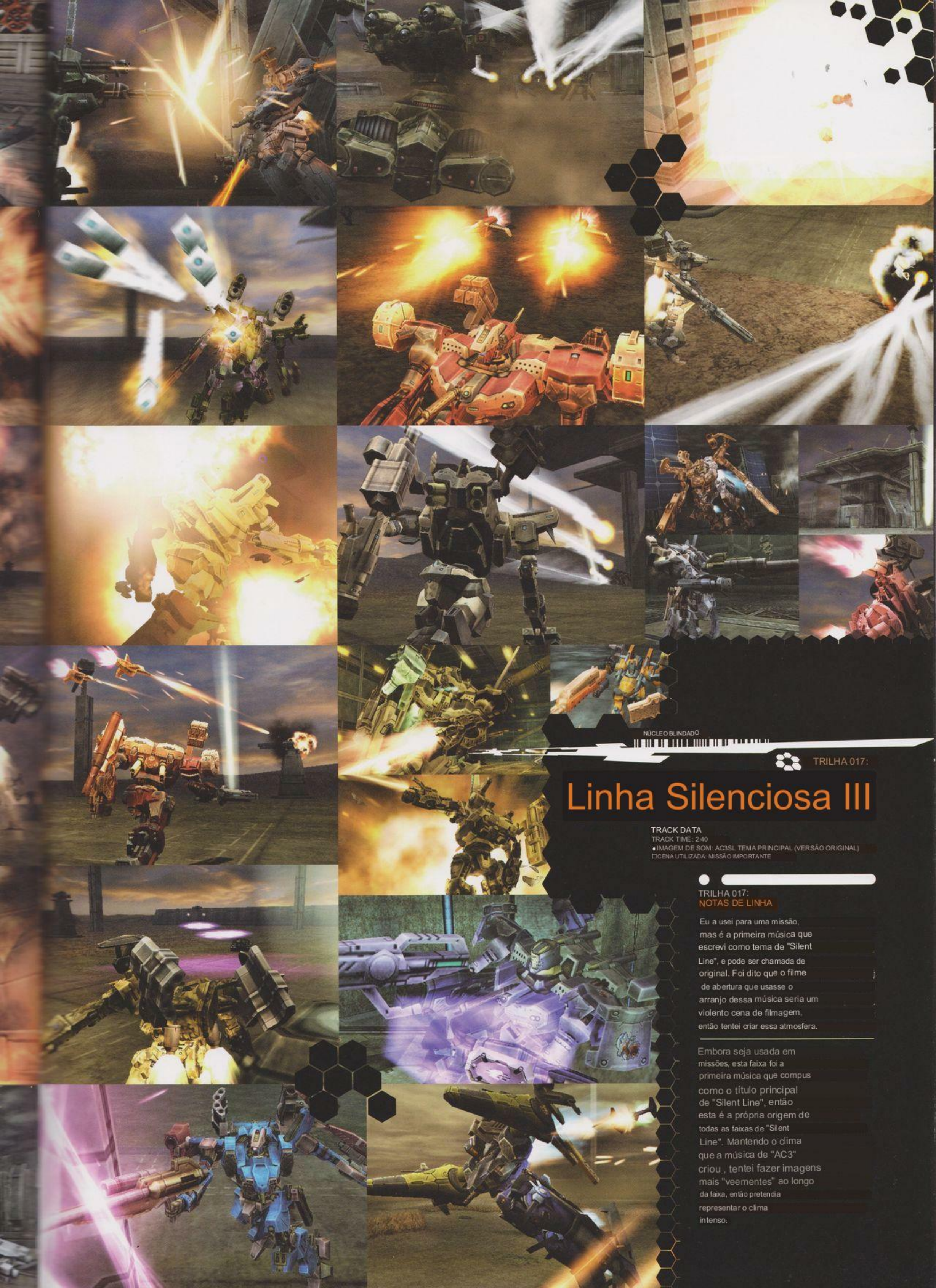
FAIXA 016:

NOTAS DE LINHA

Esta é uma música que fiz para criar uma situação encurralada, como uma missão com limite de tempo. A melodia que cria uma atmosfera tensa deve alimentar ainda mais a impaciência do músico. Devido ao uso extensivo da orquestra, é característico que ela soe exatamente como um filme.

Para expressar as situações de ponta da navalha como missões com tempo limitado, eu compus esta faixa. O tom da música faz jus à atmosfera aguda e você ficará mais impaciente. Trilhas sonoras de imagem por causa do uso pesado de orquestral sons.





NÚCLEO BLINDADO



TRILHA 017:

Linha Silenciosa III

TRACK DATA

TRACK TIME: 2:40

• IMAGEM DE SOM: AC3SL TEMA PRINCIPAL (VERSÃO ORIGINAL)
CENA UTILIZADA: MISSÃO IMPORTANTE

TRILHA 017: NOTAS DE LINHA

Eu a usei para uma missão, mas é a primeira música que escrevi como tema de "Silent Line", e pode ser chamada de original. Foi dito que o filme de abertura que usasse o arranjo dessa música seria um violento cena de filmagem, então tentei criar essa atmosfera.

Embora seja usada em missões, esta faixa foi a primeira música que compus como o título principal de "Silent Line", então esta é a própria origem de todas as faixas de "Silent Line". Mantendo o clima que a música de "AC3" criou, tentei fazer imagens mais "veementes" ao longo da faixa, então pretendia representar o clima intenso.



NÚCLEO BLINDADO



TRILHA 018:

Lapso de tempo

DADOS DE RASTREIO
TEMPO DE RASTREIO: 3:23
-IMAGEM DE SOM: AC3SL OUTRO TEMA
-CENA UTILIZADA: MISSÃO FINAL

TRACK 018 NOTAS

DO REVESTIMENTO

Embora a melodia e o compasso sejam diferentes, é uma música escrita usando a melodia da música tema. O produtor sugeriu que o conceito da música para "Siren Trine" era "mais intenso e mais triste", mas que é uma música que toca a parte "mais triste". A princípio, pensei em incluir todos os elementos na música-tema, mas percebi que a estrutura básica do filme de abertura seria uma batalha. Então decidi dividi-lo em músicas separadas. Eu era. A razão pela qual eu a uso como música de fundo para o fundo do título é porque tem o significado de "outra música tema".

Esta faixa é feita a partir da melodia da faixa-título de "AC3", embora o tom e a métrica musical sejam variados. Isso é de que o conceito da música de "Silent Line" era "mais intenso e mais triste". Esta faixa é alocada para representar a parte "triste" deste conceito, o título, faixa, mas eu abandonei essa ideia e resolveu fazer outras trilhas porque o filme de abertura ia ser uma cena de combate.

NÚCLEO BLINDADO



TRILHA 019:

linha artificial

TRACK DATA
- TRACK HORÁRIO:
42:30 IMAGEM DE SOM: FINAL ENEMY TEMA
USADO CENA FINAL BATTLE

FAIXA 019 NOTAS

DO REVESTIMENTO

A melodia desta música que toca durante a batalha com o chefe final foi criada combinando a melodia da música tema de "AC3" e a música tema de "Siren Train". Prestei atenção especial ao processamento do EQ (equalizador) e silenciamento das faixas.

O engajamento contra o chefe final caracteriza esta faixa. Isso é misturado com melodias das faixas-título de "AC3" e "Silent Line". Dei algumas atenções extras para a equalização das faixas rítmicas e os processos de silenciamento, a fim de criar intenso humor.

NÚCLEO BLINDADO



TRACK 020

Linha Silenciosa

IV

DADOS DE RASTREAMENTO

TEMPO DE RASTREIO: 1:45

-IMAGEM DE SOM AC3SL TEMA PRINCIPAL (VERSÃO STAFFROLL)

-CENA UTILIZADA: STAFFROLL

FAIXA 020:

NOTAS DO LINHA

A música tema de "Silent Line" foi arranjada para a equipe. pt

Eu queria começar a cena de canto tranquilamente, então inverti a composição do tema original e diminuí um pouco o BPM da faixa rítmica. Mas no final, acho que acabou sendo uma música com um bom groove.

Esta é a faixa título de "Silent Line" arranjada para os créditos da equipe. Inverti a constituição da faixa e reduzi o BPM da faixa rítmica com a intenção de fazer um começo tranquilo. Acredito que esta faixa se tomou a que tem um bom groove em o fim.



NÚCLEO BLINDADO 3 LINHA SILENCIOSA

LIVRO DA TRILHA SONORA





MENSAGEM DO PRODUTOR

NÚCLEO BLINDADO 3 LINHA SILENCIOSA

LIVRO DA TRILHA SONORA

Para todos que jogam "ARMORED CORE 3 SILENT LINE"

Na realidade, ainda não é possível mexer nos robôs que aparecem em animes e filmes. No entanto, em "ARMORED CORE" (doravante referido como AC), você pode construir seu próprio robô e movê-lo para o conteúdo do seu coração. Cada elemento, como tática, estratégia, terminologia, mecha, inimigos, etc. os holofotes estão brilhando sobre nós e, como resultado, espero que os jogadores, que são tanto o público quanto os personagens principais, possam imaginar livremente sua própria visão de mundo, não apenas o mecha.

Na produção da série "AC", o personagem principal = jogador, e as partes = AC (mecha) que você se reorganiza, lutando pelo mais forte, "mantendo a perspectiva de como jogar". Além disso, queríamos que as pessoas se sentissem ligadas ao "AC" como se fosse delas. A visão de mundo do jogo não é apenas o que você vê com seus olhos, os gráficos, mas também o que você sente com seus ouvidos, o que você pode sentir através do controlador e, finalmente, os criadores. E os "sentimentos" do jogador são misturados para criar o produto final. , a música que existe na obra "AC" pode ser considerada um elemento para sentir o "toque" da visão de mundo.

Incluindo esse tipo de som, "Silent Line" adicionou uma série de novas ideias.

Eu era. No entanto, não se pode dizer que a série "AC" atingiu seu ponto ideal.

Isso significa que não há fim para todas as expressões. É fácil realizar todos os seus sonhos

Embora não exista, continuaremos a desenvolver o trabalho "AC" ainda mais e obter uma sensação mais autêntica.

Eu ficaria feliz se pudesse enviá-lo para os jogadores como algo que está por vir.

Em nome de toda a equipe,
o produtor de "ARMORED CORE 3 SILENT LINE" Kenichiro

Tsukuda





Aos jogadores de "Armored Core3 Silent Line"

Na realidade, operar robôs só é possível em filmes ou desenhos animados.

Você pode montar seu próprio robô e mobilizá-lo sem reservas.

algum robô à sua vontade, ou limitar-se a utilizar um determinado componente - há muitas maneiras de observar

De qualquer forma, divirta-se jogando. Todos os elementos do jogo, como estratégia,

táticas, termos, máquinas e inimigos são apenas propriedades de palco que podem estar no centro das atenções apenas quando

Utilizado por jogadores. Será nosso maior prazer se você, como jogador e protagonista ao mesmo tempo,

você pode construir suas próprias imagens sobre "AC", não apenas sobre máquinas, mas também sobre o mundo inteiro,

através do jogo.

Ao criar "AC" /série, sempre tivemos em mente que o jogador é o protagonista lutando através de processos em direção ao mais forte, manobrando o AC (uma máquina que é feita de peças variadas). elaborou os elementos como todos os movimentos e a sensação do material de cada máquina, as luzes e os sons físicos para criar o mundo como se realmente existisse, para fazer os jogadores se sentirem ligados ao seu próprio AC. Acho que o mundo que um jogo cria não é apenas "visto" nas telas CRT, mas também "ouvido" como o som e a música, e "sentido" através da vibração dos controles, e as "emoções" apreciadas pelos criadores e jogadores irão organizar a visão do mundo. Portanto, todos os sons em "AC", as faixas contidas neste disco e os efeitos sonoros como explosões e ruídos de condução que AC faz, são o elemento básico para sentir o "toque" do mundo de "AC".

Junto com esses conceitos de som, "Silent Line" também adotou muitas novas ideias.

sider que a série "AC" ainda está longe da perfeição que almejamos.

maneiras de refinar. Embora não seja tão fácil atingir todos os objetivos que concebemos, prometemos a você que a série "AC" continuará a evoluir. Tentaremos apresentar novas sequências que tenham "ainda mais realista toques" de agora em diante, e ficaremos felizes se pudermos vê-lo novamente.

Em nome de todos os funcionários do produtor de "Armored Core 3Silent Line", Kenichiro Tsukuda

NÚCLEO BLINDADO 3 LINHA SILENCIOSA

LIVRO DA TRILHA SONORA

Editor e Publicador

DIGICUBECO.,LTD.

Editor Vice-Chefe Yoshitaka Seino YOSHITAKA KIYONO

Editor Yohei Tataru YOUHEI TATARA

Editor Keiji Sato KEIJI SATO

Gerente de Produto Hirofumi Nakamura HIROFUMI NAKAMURA

Agente de Relações Públicas Seita Oshima SEITA OHSHIMA

Direção de arte e design

Banana Grove Studio Co., Ltd. BANANA GROVE STUDIO

Atsushi Doi ATSUSHI DOI

KENICHI HAYASHI

TOMOFUMI NAKANO

MASAKO SHIRATAI



BOOH

PARTE

Escrevendo

Makoto Ishii

Tradução

OSAMU KAGOSHIMA

Cooperação de Tradução

Yoshihisa Kobayashi (FHP) YOSHIHISA KOBAYASHI (FHP)



PARTE DA TRILHA SONORA

Engenheiro de

Masterização Ichiko Furukawa ICHIKO

FURUKAWA MAKOTO TONOSU

estúdio de masterização

Bernie Grundman MASTERIZAÇÃO

Supervisão editorial e

cooperação FromSoftware, Inc.

Produtor KENICHIRO TSUKUDA

Diretor de Som TSUKASA SAITOH CG

Compositor KOTA HOSHINO

Diretor de Filme TOSHIYUKI SUZUKI

CGstaff TAKAYUKI TODA CGStaff

HIROKI EBISAWA Publicity

Designer Hiroyuki Kani HIROYUKI KANI

Staff Noriko Ozaki NORIKO OZAKI

Impressão

TOPPAN PRINTING CO.,LTD.

26 de março de 2003 Primeira edição

Publicado por Masamichi Soman

Editado por Masakazu

Kakinuki Publicado por DigiCube Inc.

Ebisu East Building, 1-13-7 Hiroo, Shibuya-ku, Tóquio

TEL 03-3444-5765

FAX 03-3444-5940

Páginas vazias e páginas numeradas serão substituídas.

É proibida a reprodução parcial ou total deste documento de qualquer forma sem a permissão do detentor dos direitos autorais ou do detentor do direito de distribuição.

Além disso, o uso do áudio da música gravada no CD destina-se apenas ao uso doméstico.

Licenciado apenas para venda.

© 1997-2003 FromSoftware, Inc. Todos os direitos reservados. A DigiCube Inc. é uma subsidiária da FromSoftware, Inc. A DigiCube Inc. é uma subsidiária da FromSoftware, Inc. A DigiCube Inc. é uma subsidiária da FromSoftware, Inc.

Proibido por lei. Observe que

não podemos responder a nenhuma pergunta sobre o conteúdo do jogo.

O preço de tabela está indicado na capa.

ISBN4-8781-109-0

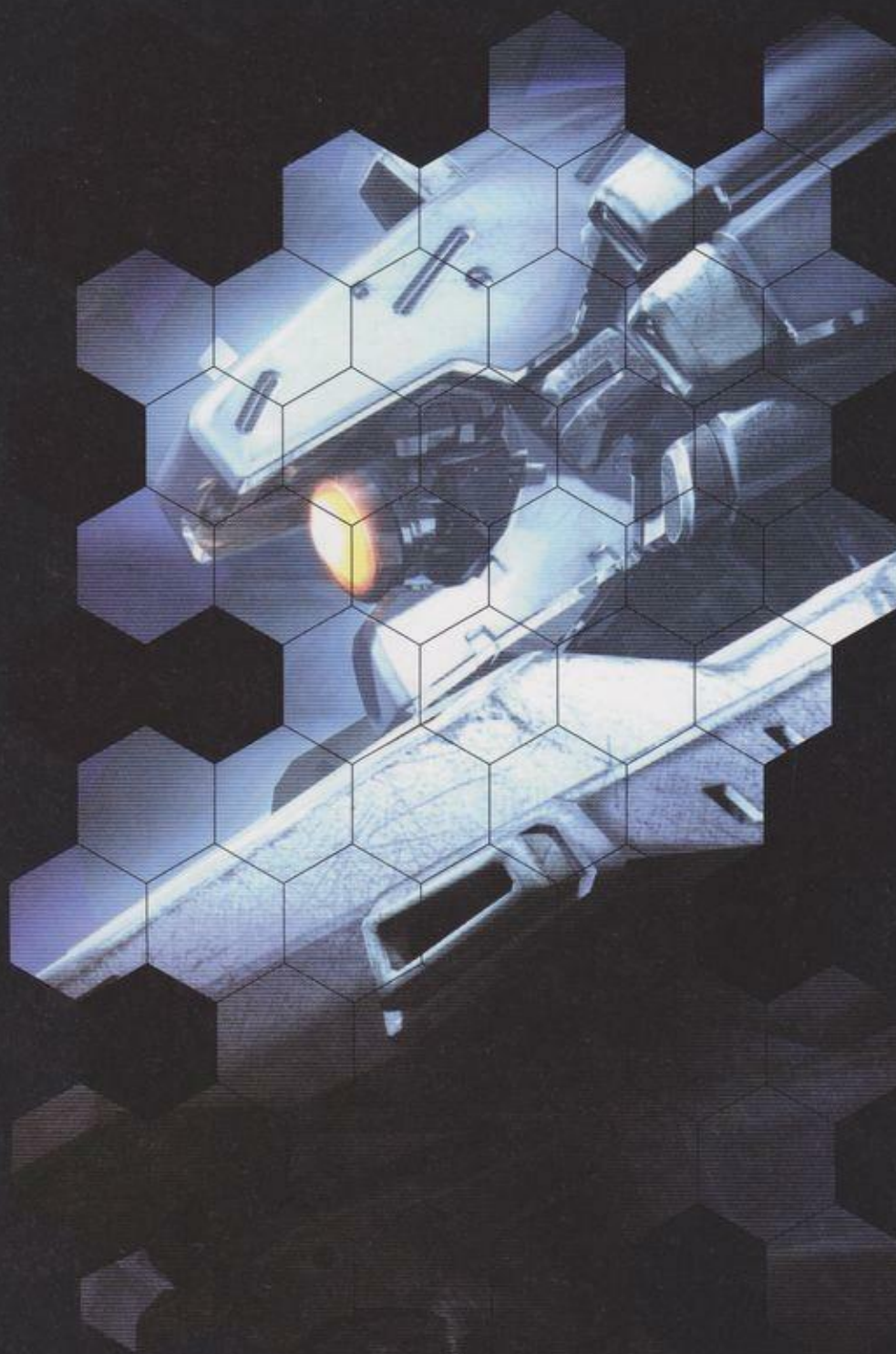
Impresso no Japão

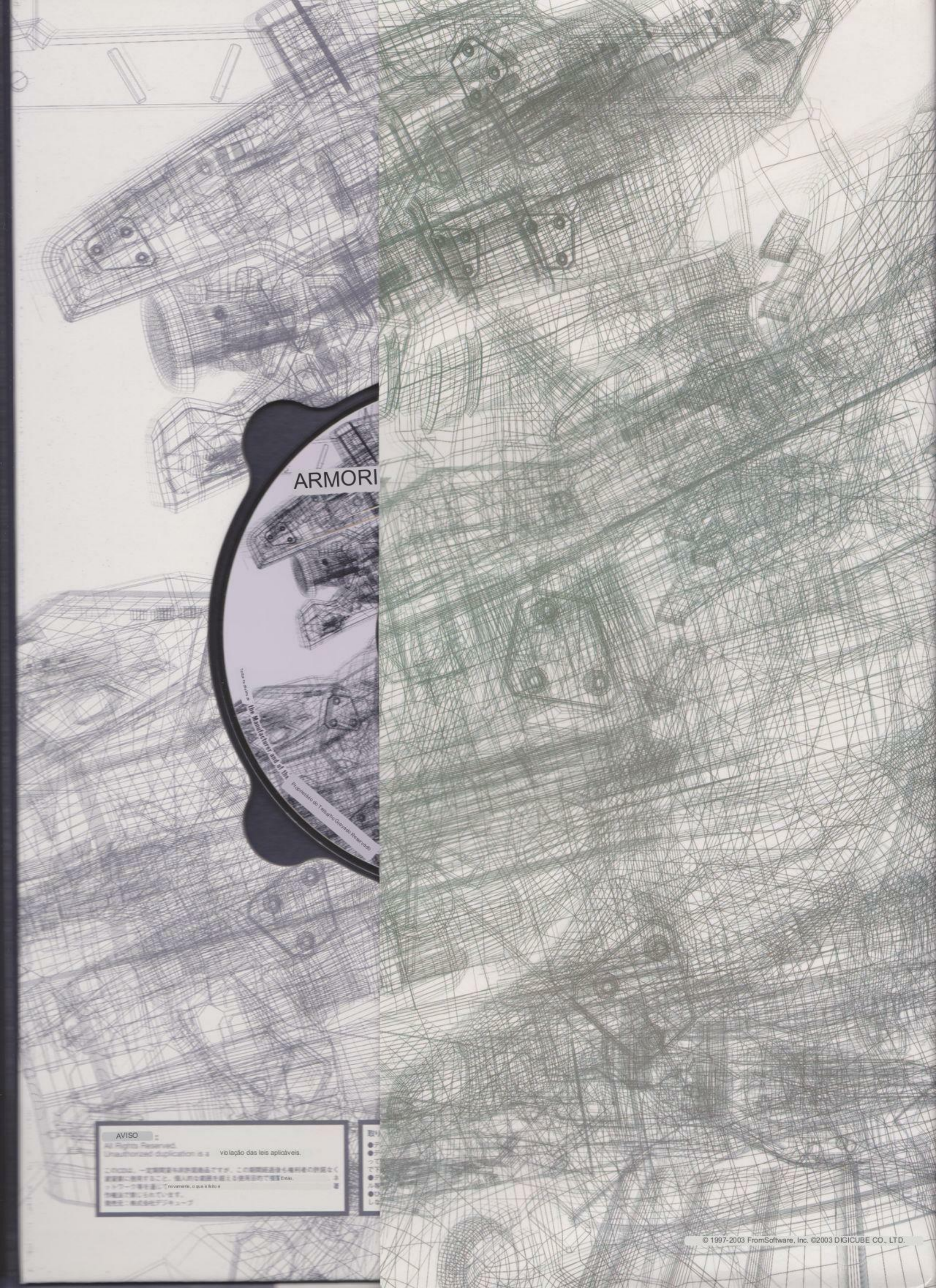
From Software Co., Ltd. URL: <http://www.fromsoftware.co.jp/>

Digicube Co., Ltd. URL: <http://www.digicube.co.jp/>

© 1997-2003 FromSoftware, Inc.

©2003 DIGICUBE CO., LTD.





708

the Manufacture and of the

Procedimento do Trabalho Gravado Reservado

All Rights Reserved.
Unauthorized duplication is a violação das leis aplicáveis.

このほか、一定期間も使用期限商品ですが、この期間経過後も権利者の許なく複製に使用すること、個人的範囲を超える使用目的で複製 (Erlaube) すること等は違法で、novamente, a que a foto a

- デ
- デ
- って
- です
- デ
- ル
- ひ
- し



NÚCLEO BLINDADO

DE LINHA

SILENCIOSA 3

©1997-2003 FromSoftware, Inc.
©2003 DIGICUBE CO., LTD.

ISBN4-88787-109-0

ISBN4-88787-109-0

C0076 3000E



9784887871090



1920076030000

Preço de tabela (3.000 ienes + impostos)

NÚCLEO BLINDADO 3 LINHA SILENCIOSA

LIVRO DA TRILHA SONORA

DO SOFTWARE

Supervisão e cooperação: From Software Co.,
Ltd. URL: <http://www.fromsoftware.co.jp/>



DigiCube

Release emitido por: DigiCube Inc.
URL: <http://www.digicube.co.jp/>